1992年11月10日発行 第4巻第13号通巻49号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

# DARK WIZARD



保存版
HOW TO WIN

独占 特報 PART II

㊙PCエンジン 11月号増刊
勝メガドライブ Vol.2 付録②

# DARK WIZARD

光の神の加護を受けて繁栄した、『神聖ペシャワール』。この聖なる大地を舞台に、いま戦乱の風が巻き上がる！ 邪悪なる神の復活を願う、暗黒の大魔導士に立ち向かうのは、はたして誰なのか？ ここから先は、すべてキミにかかっている!!



## CONTENTS




表紙イラスト:宝谷幸稔　セルワーク:ARTMIC
本文イラスト:づみひろ2号／岩瀬さとみ


シナリオ&監修：寺田憲史　画面・設定は開発中のものです。ゲームバランスの調整などのため変更される場合があります。

# ダーク・ウィザードの世界

シミュレーションRPGとして完璧な世界設定がされている『ダーク・ウィザード』。知っていると実際のプレイで得するのはまちがいなし！

## 光と闇の戦い

そして世界は再び暗黒の時代を迎えようとしていた…。

古の時代、大地は光と闇、火、水、土、風だけで作られていた。それらは長い年月をかけて姿形を変え、光と闇は〝神〟へ、火水土風は精霊となり、あらゆる物の始まりとなった。そこから〝世界〟は動き始めたのである。

〝世界〟に人間が現れると、人々は光の神を〝アフラマズダ〟、闇の神を〝アーリマン〟と呼び、それぞれを畏れ敬い、崇めることとなる。両極の象徴たる2つの神の存在するこの大地が光あふるる地〝ペシャワール〟と名づけられたのもこのころであった…。

人が大地にあふれ始めた近代…実際にはいまから300年ほど前、ジャムシード王はペシャワール大陸の全土統一に成功する。これが〝ペシャワール王国〟である。しかし、この王国はアーリマンを崇拝する王の腹心、大僧正ザッハークによる国王の暗殺で、あっさり幕を閉じることになってしまう。ザッハークは蛇王を名乗り、闇の力が大陸を支配する暗黒の時代が始まってしまった。

しかし光の力もそう簡単に闇の支配を許すわけにはいかなかった。アフラマズダは2人の若者、善の指導者である女性ウェンリークに光の杖を、真紅のドラゴンを操る竜騎士ヴィアンにゴッドスレイヤーを授けた。光の戦士の誕生である。

長く激しい戦いも、2人の活躍によりついに決着がつく。蛇王は倒され、闇の神、アーリマンも闇の宝珠に封印されてしまったのである…。

ウェンリークは大陸を再統一し、〝神聖ペシャワール〟を建国。闇の宝珠はジャムシード王のもう1人の腹心、大魔導士ギリアムに、光と闇の均衡を保つためにアフラマズダが自らの力を封印した光の宝珠はヴィアンにそれぞれ託され、人知れず持ち去られた。



ウェンリークとヴィアン

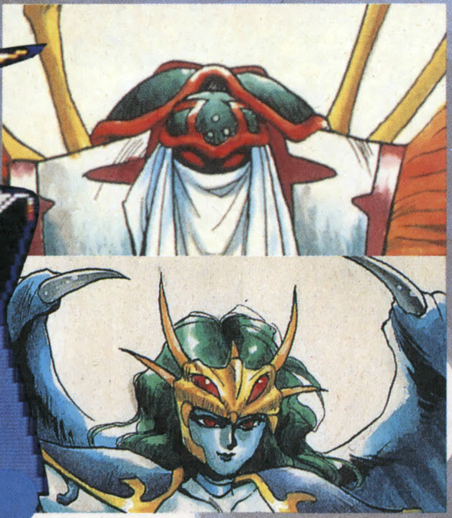
大魔導士ギリアムの弟子、ヴェロネーゼは禁断の邪法に手を出したばかりに、師ギリアムに闇の宝珠とともにその永遠の守護者として封印されてしまう。不死の術をかけられて…。

その永遠という年月はヴェロネーゼに、暗黒の幻想を抱かせるのに十分な時間だった。

そしてすべての物語は、魔導士ヴェロネーゼが闇の力を使って、自らの封印を打ち破るところから始まる。



魔導士ヴェロネーゼ





魔軍四天王

# 1つのゲームに4人の主人公

## マルチシナリオシステム

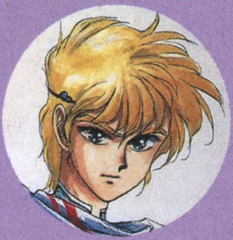
『ダーク・ウィザード』のストーリーは右の図のように進んでいく。聖王がちがえばストーリーもちがう。当然イベントもちがう。エンディングもちがう。ちがうことばかりなのである。しかもイベントにはクリアしなくてもいいもの、隠されているものが多い。これはもう聖王の人数分、4回以上楽しめてしまうことは一目瞭然(いちもくりょうぜん)だよね。

共通オープニング ▶ 聖王別オープニング ▶ 共通イベント ▶ 聖王別イベント ▶ 聖王別エンディング

## 各聖王のストーリー

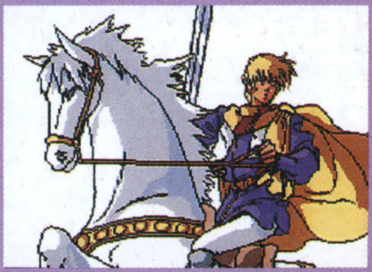
### ウェンリーク9世

神聖ペシャワールの王、そして父であるウェンリーク8世が魔軍に追われ、クェンティン城で没する。そのため王子である彼が、正式に聖王軍を率(ひき)いることになった。正当な継承者。





⬆ウェンリーク8世崩御(ほうぎょ)…。魔軍の力はついに聖王を倒すところまできていた。

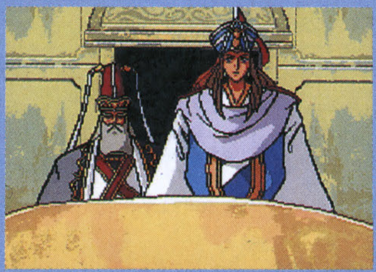


⬆王子、ウェンリーク9世が起(た)つ！自らが聖王となり魔軍を滅ぼすために。

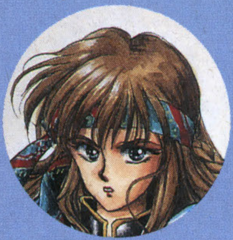
### 聖騎士シオン



⬆女とはいえ、剣の腕は抜群。騎士団長の座はだてじゃない。

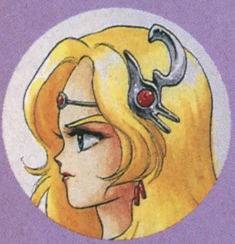


⬆魔軍に亡き者にされた王の遺言により、聖王軍の指揮を取ることになる。

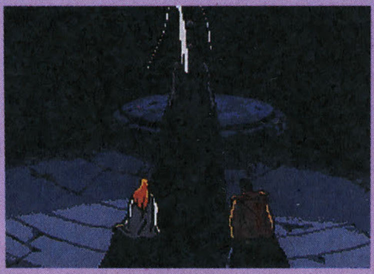


もとは神聖ペシャワールの第2騎士団長。女性ながら聖王ウェンリーク8世の信頼も厚く、魔軍の刃に倒れた王に代わって聖王軍の指揮を任(まか)される。その名は聖騎士として有名。

### 妖術師イメルダ



かつては宮廷魔術師としてその名をはせていたが、ヴェロネーゼの策略にかかり、闇の力に手を染め、聖王ウェンリーク8世を殺害。その後、真実を知り魔軍打倒を誓う。

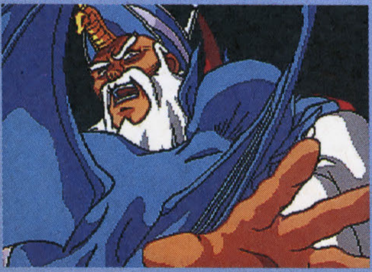


⬆闇の力を手に入れる…。その力は、強大なだけに危険でもあった。



⬆闇に浮かび上がるヴェロネーゼ。真実が語られ、イメルダは旅立つ！

### 闇傀儡師(やみくぐつし)アモン



⬆聖王を襲う謎のヴァンパイア。その正体は、闇傀儡師アモン！



⬆まんまと聖王になりすまし、聖王軍を率いる。打倒ヴェロネーゼ。

邪悪なるヴァンパイア。自らの野望、闇の覇権を手に入れるため、聖王ウェンリーク8世を殺害しその姿を奪う。当然聖王軍を率いるときはウェンリーク8世の姿をしている。

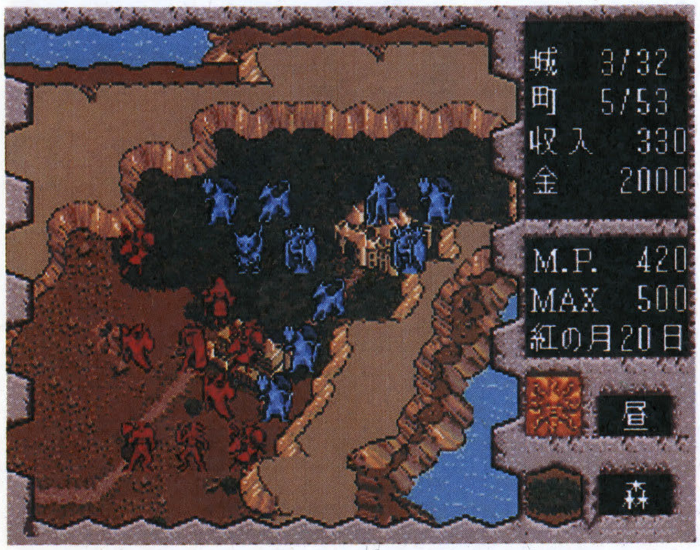


# システム攻略

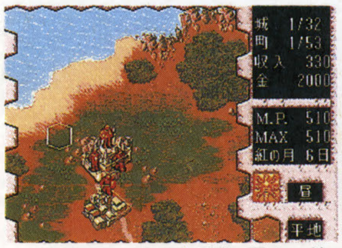
**オープニングアニメ、マルチエンディングだけでないのが『ダーク・ウィザード』。その斬新なシステムを徹底的にチェックしてみよう！**

## メインシステムはこうだ!

ダーク・ウィザードはシミュレーションRPG。それだけに、通常のRPGよりも戦略的な要素が重要になってくる。どうやって戦うかがとても大事なのだ。ゲーム進行順にシステムを説明すると…まず最初に４人の聖王、ウェンリーク９世、シオン、イメルダ、アモンのなかから１人を選び、ゲームスタート。主人公を誰にしたかによって戦闘パターンがまったく変わってくるぞ。ゲームメイン画面が現れたら、まずMAP上で〝ユニット〟と呼ばれる兵士やモンスターと契約して軍隊を作成する。〝ユニット〟は戦闘で得た経験値がたまれば当然レベルアップするし、生き残ればMAP２以降へ持ち越せるぞ。MAP上の敵を全滅させるか、勝利条件の城を占領すればそのMAPはクリア。次に現れる戦略コマンド画面で戦いの準備を整えたら、自分の進みたいMAPを選択しよう（選択できないときもある）。これを繰り返して闇の軍勢を滅ぼせば、感動のエンディングだ！




⬆これがメイン画面。味方は赤、敵は青で表現される。収入は１ターンごとに入るお金のことで、占領地の広さによって変化する。金は所持金。



⬆MP・MAXは聖王のMPの現在の値と最大値を表している。

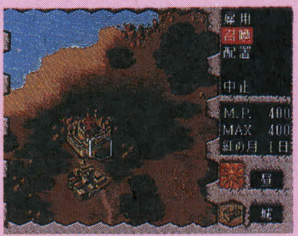


⬆時間も重要。昼はロー、夜はカオスの軍勢が有利になる。

## ダーク・ウィザード 早わかりフローチャート

### ゲームスタート オープニング

オープニングは当然、聖王の数にあわせて４種類。どれもイカシたアニメーションで物語が語られる。



### ユニットと契約

人型を雇用、モンスター型を召喚して軍団をつくる。聖王ごとに契約できるユニットは異なっている。

### イベント



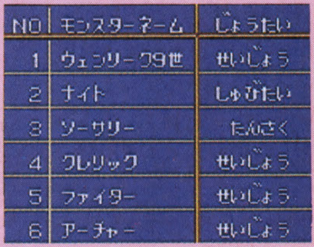
ゲームの行方を左右するイベントは、おもに町で発生する。さらに町は道具を買えたりする重要な場所だ。

### MAPクリア

そのMAPの勝利条件の城を占領するとMAPクリア。敵の城をすべて占領、敵ユニットを全滅、でもＯＫ。

### 戦略コマンド画面

ここでは探索隊の派遣、守備隊の配置など自分の領土を守るための指示を行うことになる。いちばんの悩みどころかも。

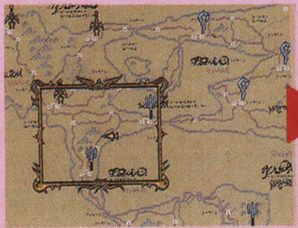


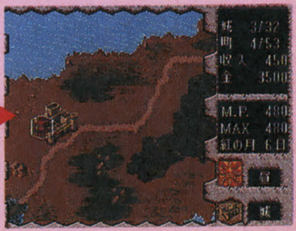
| NO | モンスターネーム | じょうたい |
|---|---|---|
| 1 | ウェンリーク9世 | せいじょう |
| 2 | ナイト | しゅびたい |
| 3 | ソーサリー | たんさく |
| 4 | クレリック | せいじょう |
| 5 | ファイター | せいじょう |
| 6 | アーチャー | せいじょう |

### 次のMAPへ

戦略コマンド画面で次の戦いの準備が整ったら、MAPを選択して先のMAPへ。

⬇聖王軍の進攻の方向は自分で決定することが可能なのだ。



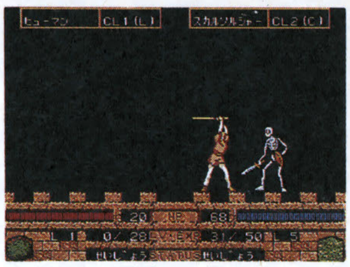


# システム攻略1 ユニット

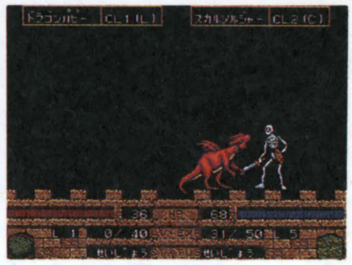
このゲームの基本はユニット。大事に育てないとクリアは難しいぞ。

## ユニットとの契約

ゲームを始めてまず最初にしなければいけないのが、自分の軍隊づくり。聖王によって向き不向き、属性などの規制はあるけれど、配下をどんなタイプのユニットで構成するかはキミの趣味でＯＫなのだ。ドラゴンばかり何匹も召喚したり、飛行型ユニットのみとか、考えただけで楽しいよね。でもいくら自由でも基本だけはおさえていないと痛いめを見ることになるぞ。



⬆序盤戦の戦闘では比較的地味。でも大事に育ててあげないとダメだぞ。



⬆初めから戦闘のプロであるモンスターたち。でも最初はかわいい。

## ヒューマノイドタイプ

**特長**

- 雇うのにお金がかかる
- 町の中に入ることが可能
- 維持にもお金がかかる
- モンスターよりも弱点が少ない

ヒューマノイドタイプとの契約は〝雇用〟コマンドを使用する。〝雇用〟…つまりお金が必要なのだ。収入は占領地が広がるとしだいに増えていく。このタイプはＬ（ロー）、Ｎ（ニュートラル）、Ｃ（カオス）のすべての属性が存在するのでどんな聖王を使用していても契約することが可能。モンスタータイプに比べると戦闘能力は平均してちょっと劣るが、町に入れるのは彼らだけなので、情報収集役として最前線の部隊には配備しておきたい。




⬆〝雇用〟コマンドを使用する。このコマンドは聖王が城の上にいないと実行できないぞ。

### ■初期〝雇用〟可能ユニット

| | |
|---|---|
| **ヒューマン**（費用100） | 人型のなかでもっとも平均的な能力を持つ。これといった弱点はないが飛び抜けた能力もない。 |
| **エルフ**（費用150） | 優れた知性とすばやさを兼ね備えた種族。基本的にエルフは容姿が美しいため、使用する人は多いだろう。 |
| **ドワーフ**（費用120） | 人間よりもずんぐりしているが筋肉はすさまじく、腕力は４種族中最高を誇る。 |
| **ホビット**（費用130） | 性格は臆病。能力的にはエルフの次に知力が高く、すばやい。身長は人間よりもかなり低い。 |

## モンスタータイプ

**特長**

- 雇うのにMPが必要
- 町の中には入れない
- 聖王によっては召喚できないやつも
- １つの能力にひいでている

モンスタータイプとの契約は〝召喚〟コマンドを使用する。召喚なので、必要なのはお金ではなくMP。MPの最大値は占領した城の数によって増えていく。聖王の属性《Ｌ（ロー）、Ｎ（ニュートラル）、Ｃ（カオス）、Ｕ（アンデッド）》によって〝召喚〟できるモンスターは決まってしまうので、自分の好みのモンスターを〝召喚〟するにはまず聖王選択時から悩むことになる。ヒューマノイドタイプと比べて戦闘能力、特殊能力には長けている。




⬆〝召喚〟。手順は〝雇用〟と同じ。強いやつほどMPやお金が必要なのも同じなのだ。

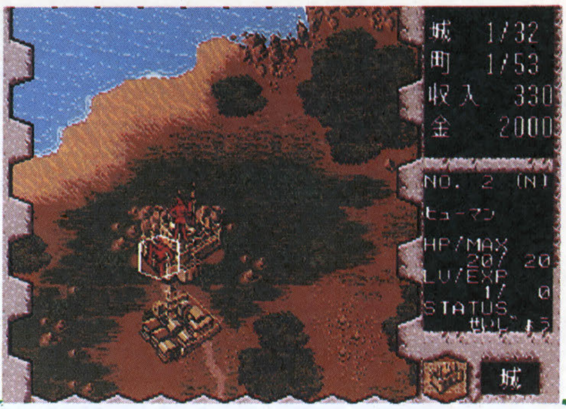
### ■初期〝召喚〟可能ユニット

| 名前 | 必要MP |
|---|---|
| ドラゴンパピー | 50 |
| サーペント | 120 |
| モノケロス | 35 |
| ベンヌ | 20 |
| ヒポグリフ | 42 |
| ケンタウロス | 63 |
| キメイラ | 39 |

| 名前 | 必要MP |
|---|---|
| コカトリス | 52 |
| セイレーン | 15 |
| スケルトン | 10 |
| ゴースト | 10 |
| ヒドラ | 110 |
| マンティコア | 40 |
| ヘルハウンド | 60 |

## ユニットの成長早わかり表 I
# ヒューマノイドタイプ

ユニットは戦闘で経験値をためてレベルアップを繰り返す。そして一定のレベルに達するとクラスアップといって上級職へ転職するのだ。最初は戦闘でいまいち地味な人型のユニットも、クラスアップすれば重要な戦力となるのだ。




### ヒューマン



どんな職業でも無難にこなす。とりあえず最初は無目的に育てておくのもいいかもしれない。

| HP | 20 | 移動 | 4 | 費用 | 100 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | 12 | 守備 | 8 | 耐性 | 無 |

### エルフ



断然、魔法使い。または僧侶。攻撃力は低いが高い魔法能力でおぎなっている。

| HP | 18 | 移動 | 5 | 費用 | 150 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | 8 | 守備 | 7 | 耐性 | 有 |

### ドワーフ



腕力の人（？）なので当然、戦士。魔法使いは…やめておいたほうが無難でしょう。

| HP | 24 | 移動 | 4 | 費用 | 120 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | 16 | 守備 | 7 | 耐性 | 無 |

### ホビット



僧侶。それ以外はちょっと使い道がないかもしれない。術の耐性も持ってるし。

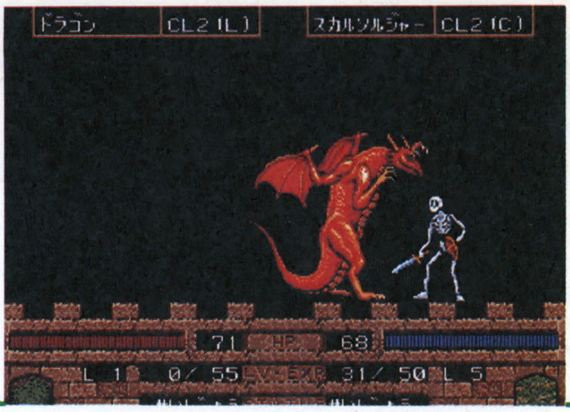
| HP | 20 | 移動 | 4 | 費用 | 130 |
|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃 | 9 | 守備 | 6 | 耐性 | 有 |

## レベルアップしたらクラスアップ

| | 戦士系 | 僧侶系 | 魔法使い系 |
|---|---|---|---|
| 属性L | ファイター→ナイト→パラディン  成長するとランス（槍）を使いこなす戦士になる。属性がLの聖王軍の主力。 | ロープリースト→ロービショップ→ロークレリック  聖なる神に使える僧侶。僧侶のなかでも正統派のため、治癒能力がバツグンに高い。 | ローメイジ→ローソーサリー→ローマレフィカス  火の精霊魔法を操るロー（善）の魔法使い。ほかの属性の魔法使いに比べると攻撃力は低め。 |
| 属性N | アーチャー→スナイパー→レンジャー  遠距離攻撃が可能な武器、ボウを装備できる唯一のクラス。その威力は絶大。 | ニュートラルプリースト→モンク→ドルイド  僧侶というよりも僧兵に近い。術も直接攻撃力もなかなか強力。最前線での使用が可能。 | ニュートラルメイジ→ニュートラルソーサリー→ニュートラルマレフィカス  水の精霊魔術を操る魔法使い。ニュートラル（中立）とはいえその攻撃力はあなどれない。 |
| 属性C | バーバリアン→バーサーカー→デスディーラー  腕力ならヒューマノイドタイプのなかでは最高峰。術に弱いのが弱点だけど、それでも強い。 | カオスプリースト→ダークプリースト→ダークビショップ  治癒系の術よりも攻撃系の術の方が得意という困った僧侶。しかもむちゃくちゃ強い。 | カオスメイジ→ウィザード→ネクロマンサー  闇の魔法使い。性格が能力値に反映するのか、その攻撃はかなりえげつない。攻撃力も最高。 |

## ユニットの成長早わかり表II

# モンスタータイプ




戦闘では絶大な威力を誇るモンスターユニットも、最初のうちは弱いのはしょうがない。なかでも空を飛ぶタイプのユニットは、移動力があるかわりにむちゃくちゃ弱い。でも、使い捨てにしているとあとで痛いめにあうぞ。

ドラゴンパピー(L)
↓
ドラゴン
↓
ドラゴンロード
↓
ファイアドラゴン



◆ウェンリークが召喚できるドラゴンはこのタイプ。火を吐き、火に対する耐性を備えている。

ローのドラゴンは成長するとファイアドラゴンに。

サーペント(L)
↓
キング
サーペント



◆ウェンリークとシオンの海戦での主力ユニット。地上でも使えるが、移動能力が極端に落ちる。

海の王者。育てればかなり使えるようになる。

ドラゴンパピー(N)
↓
ドラゴン
↓
アイスドラゴン
↓
フロストドラゴン



◆シオンが召喚できる。能力はそこそこ。こちらは吹雪を吐き、氷系の耐性を持っている。

フロストドラゴンに進化するニュートラルのドラゴン。

モノケロス(L)
↓
モノペガサス



◆ウェンリークの召喚する聖なる馬。進化するとモノスゴク使える、かわいいヤツ。貴重。

空獣（空を移動するユニット）タイプ。足が速い。

ドラゴンパピー(C)
↓
ドラゴン
↓
ドラゴンロード
↓
ワイバーン



◆イメルダの召喚するドラゴン。かなり強い。敵にいるといちばんいやなユニットの一つかも。

防御力は低いが攻撃力はドラゴン中最高。

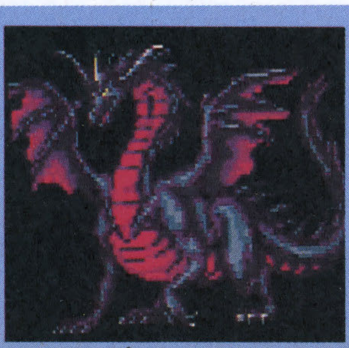
ベンヌ(L)
↓
ポイニクス



◆ウェンリークとシオンが召喚できる。召喚に必要なMPが低いのが魅力の、質より量なタイプ。

敵を誘導したり防御線をはったり、機動力がすべての空獣。

ドラゴンパピー(C)
↓
ドラゴン
↓
ドラゴンゾンビ
↓
デスドラゴン



◆闇傀儡師アモンにふさわしい、死のドラゴン。たいした弱点もなく、かなり使える。

死亡したドラゴンを操る、スプラッターなユニット。

ケンタウロス(N)
↓
ケイローン



◆ウェンリークとシオンが召喚。手に槍を持っている。体力があるため便利に使える。

下半身が馬、上半身が人のモンスター。

ヒポグリフ(N)
↓
グリフィン



◆シオンのみ召喚できる。攻撃力もそこそこあるが、進化するともっと使えるイカシタやつ。

空獣のなかでも最初から体力が高く、使いやすい。

スケルトン(U)
↓
スカルソルジャー
↓
スカルナイト
↓
デススカル



◆能力値は低めだが、成長が速く、後半のメインになりうるユニット。アモンが召喚。

基本的にかなり使いやすい。召喚MPも少なくてすむ。

キメイラ(C)
↓
ゴールド キメイラ



◆イメルダのみ召喚が可能。術に対する耐性が高い。進化後が楽しみなユニットの一つ。

魔術によって生み出された合成魔獣。

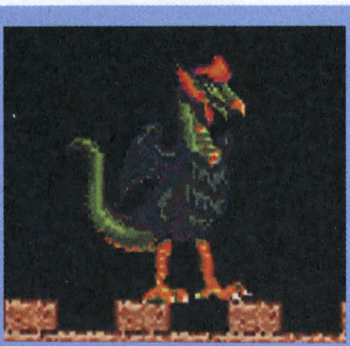
ゴースト(U)
↓
レイス
↓
リッチ
↓
グレートリッチ



◆アモンが召喚できる。物理攻撃（殴る、切る）に弱いが、術に対する耐性は異常に高い。

呪文攻撃しかできない、変なユニット。

コカトリス(C)
↓
バジリスク



◆イメルダのみ召喚できる。足は遅いが防御力が高く、壁として使用できる防御用ユニット。

口から石化のガスを吐(は)く、敵にするとイヤなモンスター。

マンティコア
↓
マンマンティコア



◆空獣タイプのユニット。アモンが召喚する。こいつも進化後が楽しみなヤツ。

最初から攻撃力も高いので育てるのもわりあいと楽。

セイレーン(C)
↓
ハーピー



◆イメルダとアモンが召喚できる。水の術に対する耐性がむちゃくちゃ高い。

機動力のある空獣タイプのユニット。一般攻撃には弱い。

ヘルハウンド(C)
↓
ケルベロス



◆アモンのみが召喚できる。敵を麻痺(まひ)させる力があり、最前線でバシバシ使いたい。防御力が低い。

外見がかっこいいだけでなく、攻撃力もＯＫ。

ヒドラ(C)
↓
ピュロヒドラ



◆イメルダとアモンが召喚。海はおまかせの上、自ら火を吐くため、火の耐性も高い。

サーペントと並んで海では無敵。序盤では最強の攻撃力。

## その他にも

じつはモンスターはここに上げたものばかりではない！　隠れキャラも…。



◆うひー強そぉ〜。



◆こっこれは？　もしかして…。

# システム攻略2 魔法

魔法の体系をしっかり把握しないと、クリアは難しいぞ。弱点を知ろう。

## ダーク・ウィザードの魔法

『ダーク・ウィザード』の魔法は大きく分けて3種類（聖王の魔法は特別だけど、基本的には四精霊魔法と信仰魔法の混合なので）。当然それぞれが特徴を持っているのだ。

●四精霊魔法：火、水、風、土の精霊に力を借りてその魔力の源とする。一般的には攻撃魔法はすべてこの系統に属する。火には水、土には風といった相対する種類が弱点となる。

●属性魔法：L、N、Cといったキャラの属性に従っておぼえていく魔法。うまく使えばかなり効果的。

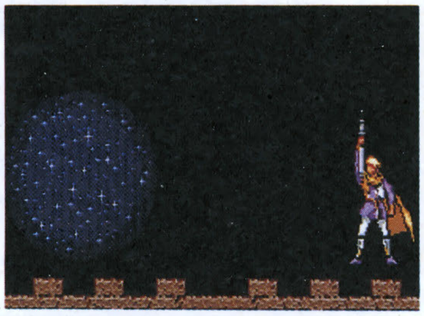
●信仰魔法：神に忠誠を誓うことによって使用できるようになる魔法。

## 聖王の魔法

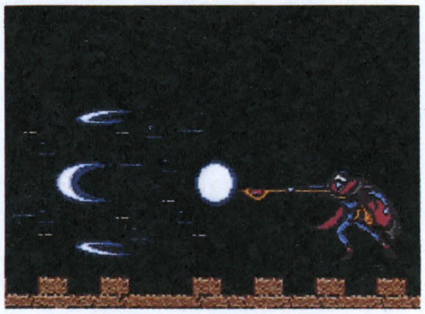
聖王の魔法は基本的に、強力な四精霊魔法と信仰魔法で構成されている。使える術は聖王ごとにちがうが、基本的な効果はまったく変わらない。自らザコキャラをバッタバッタとなぎ倒すのも快感でイカスぞぉぉ。

| 術名 | 効果 | 種類 | 効果範囲・距離 | 消費MP | 聖王 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファイア・ボルト | 100ポイントダメージ | 火 | 1・3HEX | 200 | W |
| ヘル・ファイア | 60ポイントダメージ | 火 | 6/7・3HEX | 220 | A・I |
| ブリザードブレス | 99%の確率で凍結 | 水 | 6/7・3HEX | 150 | I |
| ヴァルボルト | 90ポイントダメージ | 風 | 3・4HEX | 250 | A・S |
| ヴォーテックス | 40ポイントダメージ | 風 | 6/7・4HEX | 230 | I |
| ビックバン | 140ポイントダメージ | 土 | 1・3HEX | 200 | I |
| メルトアース | 80ポイントダメージ | 土 | 6/7・3HEX | 260 | A |
| ブラッドサッカー | 40ポイントダメージ | C | 1・4HEX | 200 | A |
| ビシャスカッター | 40ポイントダメージ | C | 1・全HEX | 200 | A |
| メディスン | HP+5ポイント | 治癒 | 全・全HEX | 50 | 全 |
| メディカル | HPをMAXまで回復 | 治癒 | 1・全HEX | 80 | W・S |
| パラノーン | マヒ解除 | 治癒 | 1・全HEX | 20 | W・S |
| ストーン・フレッシュ | 石化解除 | 治癒 | 1・全HEX | 30 | W・S |
| リフレッシュ | ステータス正常化 | 治癒 | 1・全HEX | 20 | I・A |
| リゲイン | HP MAX/ステータス正常化 | 治癒 | 1・全HEX | 80 | I・A |
| サクリファイス | HP10%でユニット生還 | 祝福 | 自・自HEX | 400 | W・S |
| ヘルリバース | 味方の命と引きかえに生還 | 呪い | 1・1HEX | 400 | I・A |
| コンフューズ | 2ターン混乱させる | 攻補 | 1・全HEX | 50 | S・I |
| ダウンプロテクト | 防御力−80% | 攻補 | 1・全HEX | 50 | A |
| プロテクト | 防御力+50% | 防御 | 6/7・全HEX | 120 | W・S |
| ナイト・シェイド | 防御力+90% | 防御 | 1・全HEX | 180 | A |
| レジストマジック | 魔法攻撃100%防御 | 防御 | 1・全HEX | 200 | I |

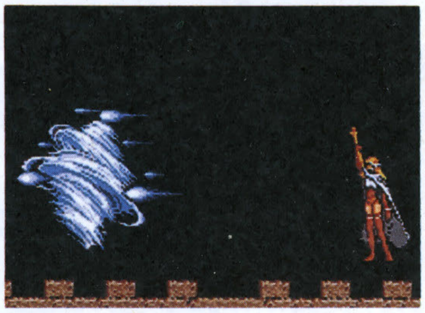
※聖王：W＝ウェンリーク9世、S＝シオン、I＝イメルダ、A＝アモン



⬅ウェンリーク9世のプロテクトの魔法。これで防御は完璧。



⬅アモンのビシャスカッター。MAP上のどの敵でもねらえる。



⬅イメルダのブリザードブレス。水の魔法。敵を凍らせる。

## 属性魔法

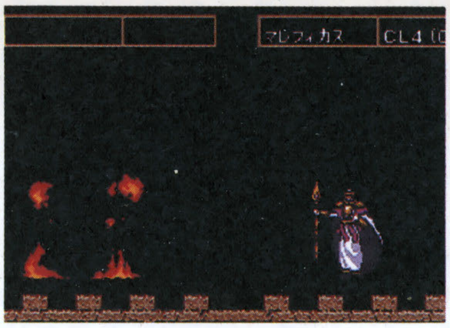
属性魔法は自分の属性によって使える術がかぎられる。つまり1つのユニットにつき1種類の属性魔法しか使えないことになる。なかでも敵を山羊（やぎ）にする魔法はかなり強力。ゲーム中何度もお世話になることだろう。魔法使い、僧侶が使用。

| 属性 | 術名 | 効果 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|---|
| L | ブレス | 10ヘックス飛ばす | 1・1HEX |
| L | ブロー | 10ヘックス飛ばす | 1・1HEX |
| L | ブローオフ | 10ヘックス飛ばす | 1・3HEX |
| L | ホーリーウインド | 10ヘックス飛ばす | 1・3HEX |
| L | セピュロス | 10ヘックス飛ばす | 1・4HEX |
| N | コンジャ | 2ターン混乱させる | 1・1HEX |
| N | コンフュージョン | 2ターン混乱させる | 1・1HEX |
| N | ディスオーダー | 2ターン混乱させる | 1・3HEX |

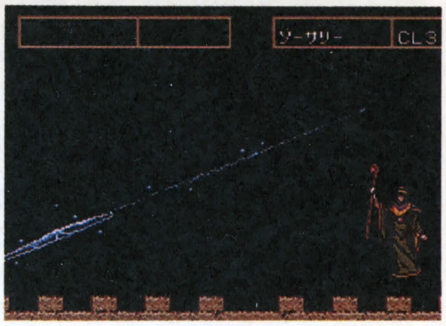
| 属性 | 術名 | 効果 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|---|
| N | パニック | 2ターン混乱させる | 1・3HEX |
| N | セベアーパニック | 2ターン混乱させる | 1・4HEX |
| C | ゴート | 2ターン山羊にする | 1・1HEX |
| C | カプリコン | 2ターン山羊にする | 1・1HEX |
| C | フェノメナ | 2ターン山羊にする | 1・3HEX |
| C | ポリモルフ | 2ターン山羊にする | 1・3HEX |
| C | メタモルフォーゼ | 2ターン山羊にする | 1・4HEX |

## 四精霊魔法

四精霊魔法はすべて、敵にダメージを与える攻撃系魔法だ。どの術でどの敵を攻撃するかによって威力が変化する（たとえば火の精霊魔法はほとんどの水中戦用ユニットに有効、など）。敵のボスである四天王も例外ではないので、つねに有効な魔法が使えるよう注意しよう。



⬆ローマレフィカスの強力な炎の呪文、ファイアストーム。敵に大ダメージを与える。



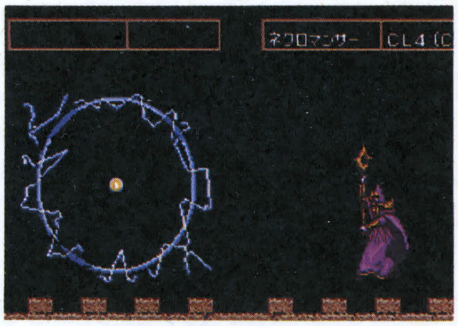
⬆ニュートラルソーサリーの呪文、アイシクルブロウ。氷の刃が敵の身体をつらぬく！　派手。

**火** 火の精霊魔法：炎を操る攻撃魔法。攻撃力が高く近距離で広範囲の敵にダメージを与えることが可能。

**水** 水の精霊魔法：水を操る攻撃魔法。攻撃力はそれほどではないが、遠距離、広範囲の敵にダメージを与えることが可能。

**風** 風の精霊魔法：風を操る攻撃魔法。攻撃力は４つのなかでは中くらい。遠距離の敵に集中的にダメージを与えるのが得意。

**土** 土の精霊魔法：土、大地を操る攻撃魔法。攻撃力は最大だが、ダメージを与えられる距離、範囲ともに短く狭い。



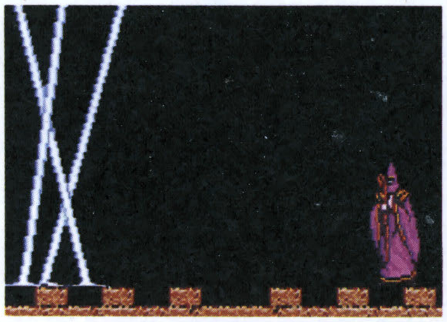
⬅雷を自由に操る、ネクロマンサーのライデン。

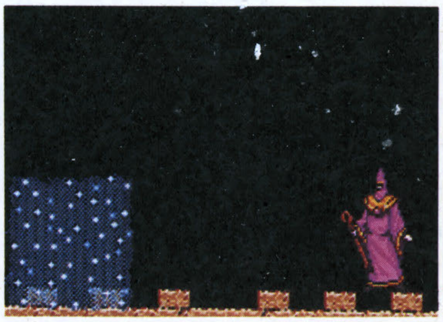
| 術名 | 攻撃力 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|
| ファイア | 20ポイント | 1・1HEX |
| ファイア・ボール | 40ポイント | 1・1HEX |
| ナパーム | 40ポイント | 1・2HEX |
| ファイアフラッシュ | 80ポイント | 3(1)・2HEX |
| ファイアストーム | 130ポイント | 3(1)・3HEX |
| コールドブレス | 10ポイント | 1・2HEX |
| フリーズ | 20ポイント | 3(1)・3HEX |
| アイスアロー | 30ポイント | 6(1)・4HEX |
| ブリザード | 40ポイント | 6/7・4HEX |
| アイシクルブロウ | 70ポイント | 6/7・4HEX |

| 術名 | 攻撃力 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|
| サンダー | 15ポイント | 1・2HEX |
| サンダー・ボルト | 30ポイント | 1・2HEX |
| スーン・サンダー | 30ポイント | 1・3HEX |
| サンダーストーム | 60ポイント | 2・3HEX |
| ライデン | 120ポイント | 3・4HEX |
| ボム | 25ポイント | 1・1HEX |
| ボムバード | 45ポイント | 1・1HEX |
| ボム・ブラスト | 50ポイント | 1・2HEX |
| ボムラッシュ | 90ポイント | 1・2HEX |
| エクスプロジョン | 150ポイント | 1・3HEX |

## 信仰魔法

信仰魔法は治癒（ちゆ）系、攻撃系、攻撃補助系、防御系の４つに分類される。そのなかでもゲームプレイの際、最も使用するのが治癒の魔法。確実にレベルアップさせておきたい。





⬅右が治癒系の魔法ベイ。左が攻撃魔法、スター・ブレード。

| 術名 | 効果 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|
| ベイ | HP10〜20回復 | 1・1HEX |
| ベイン | HP10〜30回復 | 1・1HEX |
| ベイナー | HP20〜40回復 | 1・1HEX |
| ドベイン | HP30〜50回復 | 1・2HEX |
| メガベイナー | HP50〜70回復 | 3・3HEX |
| ザップ | 攻撃力10 | 1・6HEX |
| ソーラー・レイ | 攻撃力20 | 1・4HEX |
| スター・ブレード | 攻撃力30 | 1・4HEX |
| スター・ストーム | 攻撃力50 | 1・4HEX |
| メテオストライク | 攻撃力70 | 1・4HEX |

| 術名 | 効果 | 効果範囲・距離 |
|---|---|---|
| パラ | マヒ | 1・1HEX |
| パラリー | マヒ | 1・2HEX |
| パラライズ | マヒ | 1・3HEX |
| パラライザー | マヒ | 1・3HEX |
| メガパラライズ | マヒ | 1・4HEX |
| ウォール | 魔法防御 | 自・0HEX |
| シールド | 魔法防御 | 1・1HEX |
| ウォールシールド | 魔法防御 | 1・2HEX |
| マインドシールド | 攻撃防御 | 1・2HEX |
| ハイパーシールド | 攻撃防御 | 7(1)・3HEX |

※効果範囲・距離：左の数値は術の効果がおよぶHEX数、右の数値は術の最大射程を表す。たとえば、1・3とあれば術者から3HEX以内の1HEXに術を仕掛けることができる。また、範囲が3（1）とある場合は術者の隣3HEXもしくは離れた1HEX、6／7とある場合は術者の隣6HEXすべてもしくは離れた1HEXとそこに隣接する6HEXに術がおよぶ。

# システム攻略3 アイテム

人型ユニットに欠かせないのがアイテム。そのままじゃ弱いから…。

## アイテムの役割

アイテムには武器などの装備する物と、使用する物の２種類が存在する。

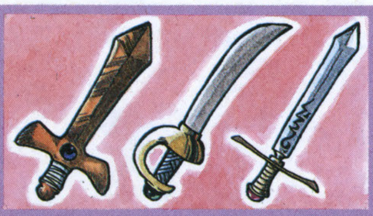
武器類は当然ヒューマノイドタイプのユニットに装備させて、攻撃力、防御力を上げる。裸の状態じゃヒジョーに弱い人型のユニットも、装備しだいで極悪なモンスターユニットに勝てるようになるのだ。

使用するアイテムにはさらに２種類。薬草や薬などのRPGではおなじみの物と、イベントに関係してくるクリアアイテムがある。これらのアイテムは人型しか所持できないし、使用できない。モンスターだけじゃダメなのがよくわかるでしょ？

### 武器

基本的に装備することで攻撃力がUPする

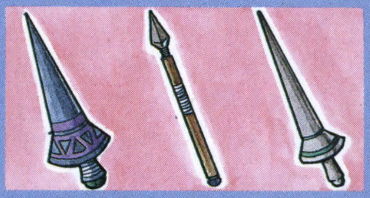
#### ソード系



剣。RPGの定番。戦士系職業のユニットなら、どんな属性でも装備可。

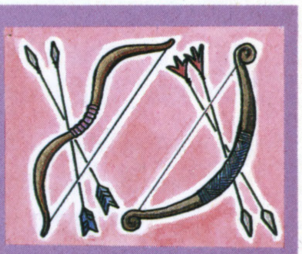
#### ランス系

馬に乗って使用する槍。馬の脚力も利用した一撃はあらゆる物を粉砕する。



#### ボウ系

弓。魔法以外で唯一遠距離攻撃できる武器。後方支援用の武器として最適。



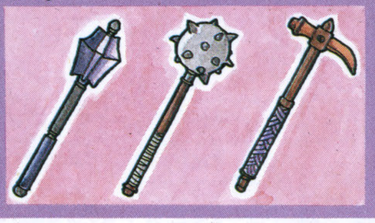
#### アックス系



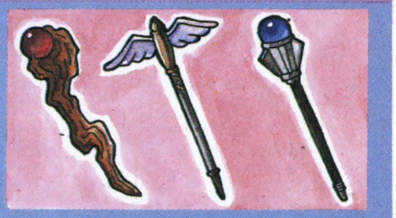
戦斧。荒々しい力のある戦士向き。ランスをしのぐ攻撃力を誇るがちょっと下品。

#### メイス系

鋼鉄製の打撃系武器。おもに僧侶が使用する。



#### スタッフ系



杖。魔法使い、僧侶用の標準装備。魔法の杖もあり。

| | 武器名 | 属性 | 職業 | 攻撃力 | 射程 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ソード系 | ショートソード | 全 | 全 | 3 | 1 | 100 |
| | ロングソード | 全 | 戦士 | 6 | 1 | 150 |
| | シミター | 全 | 戦士 | 10 | 1 | 300 |
| | ブロードソード | 全 | 戦士 | 20 | 1 | 500 |
| | バスターソード | 全 | 戦士 | 25 | 1 | 750 |
| | ドラゴンキラー | 全 | 戦士 | 33 | 1 | 1200 |
| | アルティマソード | 全 | 戦士 | 45 | 1 | 1800 |
| ランス系 | やり | L | 戦士 | 8 | 1 | 180 |
| | ピルム | L | 戦士 | 15 | 1 | 350 |
| | ジャベリン | L | 戦士 | 22 | 1 | 600 |
| | グレイブ | L | 戦士 | 27 | 1 | 900 |
| | ランス | L | 戦士 | 35 | 1 | 1350 |
| | パイク | L | 戦士 | 50 | 1 | 2000 |
| ボウ系 | ショートボウ | N | 戦士 | 4 | 2 | 150 |
| | ロングボウ | N | 戦士 | 8 | 3 | 300 |
| | ラブッドボウ | N | 戦士 | 15 | 3 | 500 |
| | ライトクロスボウ | N | 戦士 | 17 | 2 | 750 |
| | クロスボウ | N | 戦士 | 30 | 3 | 1200 |
| | グレートボウ | N | 戦士 | 37 | 2 | 1800 |

| | 武器名 | 属性 | 職業 | 攻撃力 | 射程 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アックス系 | いしおの | C | 戦士 | 10 | 1 | 250 |
| | ておの | C | 戦士 | 17 | 1 | 400 |
| | バトルアクス | C | 戦士 | 29 | 1 | 800 |
| | はやてのおの | C | 戦士 | 44 | 1 | 1200 |
| | ウォーアックス | C | 戦士 | 55 | 1 | 1800 |
| | ハルベルト | C | 戦士 | 65 | 1 | 2500 |
| メイス系 | プリーストロッド | 全 | 僧侶 | 5 | 1 | 100 |
| | メイス | 全 | 僧侶・魔法使い | 8 | 1 | 200 |
| | ピックメイス | 全 | 僧侶・魔法使い | 12 | 1 | 350 |
| | モール | 全 | 僧侶 | 20 | 1 | 600 |
| | フレイル | 全 | 僧侶 | 24 | 1 | 900 |
| | モーニングスター | 全 | 僧侶 | 29 | 1 | 1200 |
| スタッフ系 | スタッフ | 全 | 全 | 2 | 1 | 120 |
| | まじゅつしのつえ | 全 | 魔法使い | 4 | 1 | 100 |
| | ちからのつえ | 全 | 魔法使い | 16 | 1 | 500 |
| | しゃくじょう | 全 | 魔法使い | 18 | 1 | 1500 |
| | だいまどうのつえ | 全 | 魔法使い | 20 | 1 | 2300 |

**■その他にも** 当然隠し武器や伝説の剣、防具など、このほかにも大量のアイテムが存在する！

# 防具 装備すると防御力がUP

## アーマー系



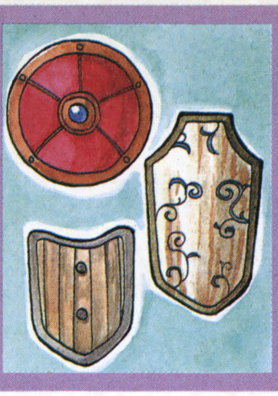
鎧。戦士系の職業のユニットは確実にお世話になる。これにも伝説のアイテム等が存在する。

## ローブ系



基本は服。魔法使いや僧侶が装備する。魔法のかかったものは鎧に負けない防御力を備えている。

## シールド系



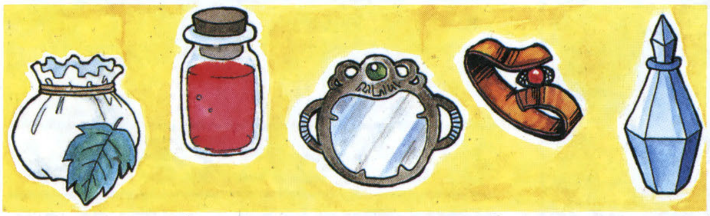
盾。これも戦士の標準装備。竜の吐く炎や氷を防ぐのには必要不可欠。

| | 防具名 | 属性 | 種族 | 職業 | 防御 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アーマー系 | ぬののふく | 全 | 全 | 全 | 8 | 30 |
| アーマー系 | かわのよろい | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 13 | 100 |
| アーマー系 | チェーンメイル | 全 | 全 | 戦士 | 23 | 150 |
| アーマー系 | ハードレザー | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 18 | 280 |
| アーマー系 | リングメイル | 全 | ヒ・ド・ホ | 戦士 | 27 | 450 |
| アーマー系 | プレートアーマー | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 32 | 700 |
| アーマー系 | スプリントメイル | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 35 | 900 |
| アーマー系 | マジックアーマー | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 38 | 2000 |
| アーマー系 | ナイトアーマー | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 40 | 1500 |
| アーマー系 | ドラゴンメイル | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 45 | 1800 |
| アーマー系 | ソードアーマー | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 43 | 2000 |
| ローブ系 | ローブ | 全 | 全 | 全 | 10 | 80 |
| ローブ系 | かわのローブ | 全 | 全 | 僧侶・魔法使い | 12 | 100 |
| ローブ系 | なんばんのころも | 全 | 全 | 魔法使い | 15 | 300 |

| | 防具名 | 属性 | 種族 | 職業 | 防御 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ローブ系 | マジッククロス | 全 | 全 | 魔法使い | 20 | 600 |
| ローブ系 | しんぴのローブ | 全 | 全 | 魔法使い | 25 | 1800 |
| ローブ系 | エンジェルローブ | L | 全 | 魔法使い | 28 | 2800 |
| ローブ系 | せいなるころも | L | 全 | 僧侶 | 25 | 2600 |
| ローブ系 | しさいのほうい | C | 全 | 僧侶 | 42 | 3500 |
| シールド系 | きのたて | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 2 | 50 |
| シールド系 | かわのたて | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 4 | 100 |
| シールド系 | スモールシールド | 全 | 全 | 戦士・僧侶 | 6 | 150 |
| シールド系 | ラージシールド | 全 | ヒ・ド・ホ | 戦士 | 10 | 350 |
| シールド系 | せんしのたて | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 15 | 750 |
| シールド系 | ナイトシールド | 全 | ヒ・ド | 戦士 | 18 | 1000 |
| シールド系 | マジックシールド | 全 | 全 | 僧侶・魔法使い | 13 | 2300 |
| シールド系 | ミラーシールド | L | 全 | 僧侶 | 17 | 2700 |
| シールド系 | シャドウシールド | C | 全 | 僧侶 | 13 | 2800 |

※種族：ヒ＝ヒューマン、ド＝ドワーフ、ホ＝ホビット

# 道具 使用する物と持っているだけでいい物、この2種類



| 名前 | 効果 | 属性 | 職業 | 射程 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | HP 2～5回復 | 全 | 全 | 1 | 5 |
| あんそくそう | HP 10～20回復 | 全 | 全 | 1 | 10 |
| やすらぎのみ | HP 30～50回復 | 全 | 全 | 1 | 100 |
| しろがねそうのは | HP全回復 | 全 | 全 | 1 | 1000 |
| ちからのくすり | 攻撃力+5 | 全 | 全 | 1 | 20 |
| かいりきのくすり | 攻撃力+15 | 全 | 全 | 1 | 200 |
| まもりのくすり | 防御力+5 | 全 | 全 | 1 | 20 |
| はがねのくすり | 防御力+15 | 全 | 全 | 1 | 200 |

| 名前 | 効果 | 属性 | 職業 | 射程 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| すばやさのくすり | 移動力+2 | 全 | 全 | 1 | 500 |
| はやてのくすり | 移動力+3 | 全 | 全 | 1 | 1200 |
| まふうじのこな | 魔法回避率10%UP | 全 | 全 | 0 | 50 |
| アミュレット | 魔法回避率20%UP | L | 全 | 0 | 300 |
| ましょうのいし | 魔法成功率10%UP | C | 僧侶・魔法使い | 0 | 50 |
| あくまのつめ | 魔法成功率20%UP | C | 僧侶・魔法使い | 0 | 300 |
| せいすい | 魔法ダメージ10%減 | L・N | 戦士 | 0 | 50 |
| めがみのなみだ | 魔法ダメージ20%減 | L | 戦士 | 0 | 300 |
| やみのかがみ | 魔法攻撃力10%UP | C | 僧侶・魔法使い | 0 | 50 |
| あんこくのひとみ | 魔法攻撃力20%UP | C | 僧侶・魔法使い | 0 | 300 |
| メデューサのくび | 石化 | A | 全 | 1 | 200 |
| ゴーゴンのしっぽ | 石化解除 | A | 全 | 1 | 300 |
| しゅくふくのさけ | マヒ解除 | A | 全 | 1 | 300 |
| スケープゴート | 死亡ユニットの蘇生 | N・C | 僧侶 | — | 20000 |

# システム攻略4 町／イベント

町で起こる出来事は多種多様。とくに情報はもらさず聞きたい。

## 町は重要な補給基地

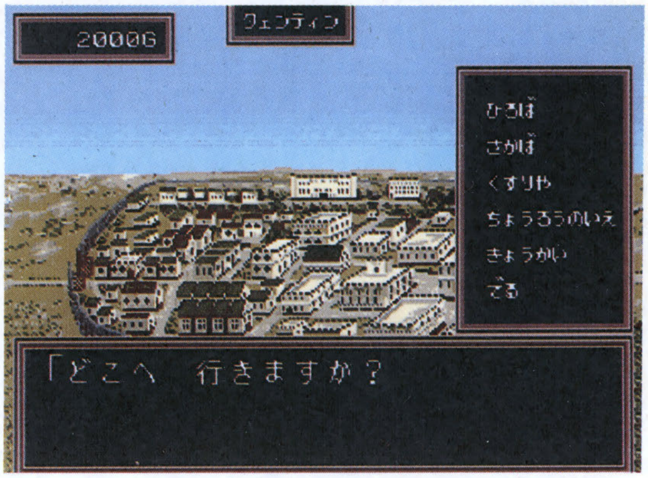
MAP上に存在する町で重要なのは、アイテムの売買、情報収集、宿屋での体力回復など。人型のユニットにとっては絶対必要な場所なのだ。初めて立ち寄るときは武器屋で品定めするのも楽しいよね。行ったことのない場所がないように気をつけたいよね。



⬅町に人型ユニットを重ねると〝入る〟が出現。



⬅となりに敵がいても大丈夫。体力回復ができる。

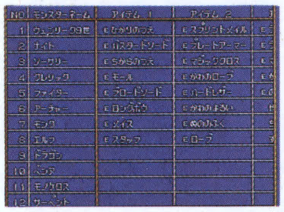



## 武器屋

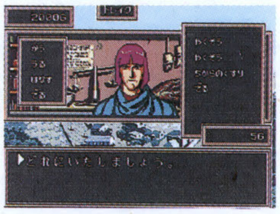
武器＆防具の専門店。攻撃力や防御力のＵＰはおもにここで行われることになる。自分の好みにあわせてキャラに装備させよう。無敵の戦士を作らないとね。



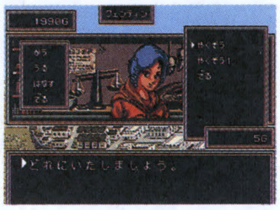
⬅武器屋。当然町によって主人の顔がちがう。



⬅アイテム一覧表で装備の確認をしてから。



⬅RPGの一般アイテムは完璧に揃えている。



⬅話も聞ける。かわいい子なら話もはずむ、というものだ。

## 道具・薬屋

武器だけでなくアイテムも、人型ユニットでしか所持できないし使用できない。その辺をよく考えておかないと痛いめをみるぞ。当然、イベントアイテムも人型がいないと何の意味もない。

## 泊る

宿屋に泊まることで体力は回復する。つまり戦闘中危なくなったらすかさず町へ逃げこめば、なんとかなるのだ。HPの状態によって〝休憩〟も可能。



⬆体力回復。回復がちょっとでいいなら休憩でも可。

## 祈る・きたえる

町ではこのほかにもさまざまなコマンドを見ることができる。たとえば〝祈る〟ことでなにかいいことが起きたり、〝きたえる〟で新しい武器を作れたりする。



⬆シスターに向かって祈れ！きっといいことがあるはず。

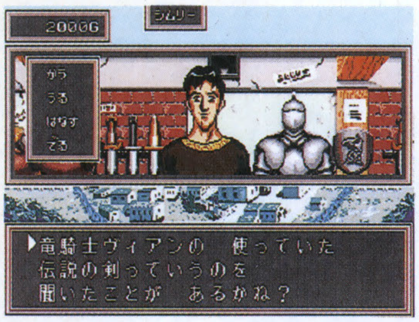


⬅武器をきたえて強い武器にしよう。買うより安あがりなのよ。



# イベント発生！

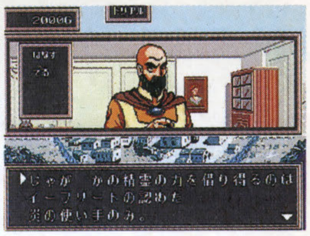
町ではさまざまなイベントが発生する。たいしたことのなさそうな情報がじつはスゴク大事だったり、大きなイベントのきっかけになることが多いからチェックはキビシクいきたいよね。はたしてキミは、エンディングまでにいくつのイベントをクリアできるか？



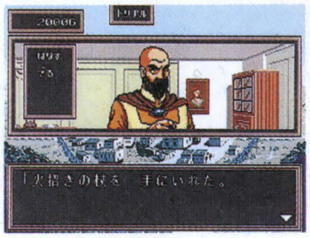

➡竜騎士ヴィアンの使っていた剣か…ほ、ほしい！

## No.1 火の精霊に会う方法

魔法使いにさらに強力な魔法を使わせたかったら、このイベントをクリアしなければダメ。炎の精霊イーフリートを、力で打ち負かせる実力のある魔法使いが自分の軍隊にいないとムリなんだけど…。



⬆高レベルの炎の魔法使いがいればいいんだけど。



⬅イーフリートに会うために必要な火招きの杖。

## No.2 エルフの長老の頼み

このイベントはまずこの場所を見つけること自体がムズカしい。そのうえ話を聞くにはいろいろな条件が必要なのだ。魔法使いに術をかけられ瓶(びん)づめにされてしまった長老の孫娘をなんとかして取り戻してあげよう。イベント自体は小さそうだけど…。



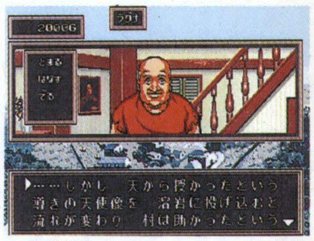

⬅娘がバザールで売られてるっ？そりゃ助けてあげないと。

## No.3 溶岩を止める像の話

火山の活動を止めたという像。これだけじゃなんのことだかまったくわからないのだが、ほかの町でも情報を集めると…。何に使うのかがしだいにわかってくるのだ。



⬅火山、火山…そういえばちょっと前に…。



⬆ヴィアンが火山に入って行った話を聞いたような…。

## No.4 風の精霊の手がかり

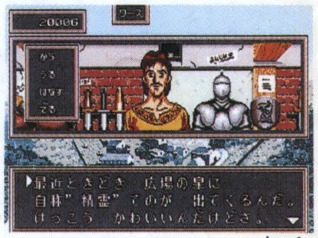
⬇そ、そんなことをいわずにわけて下さいよぉ〜。



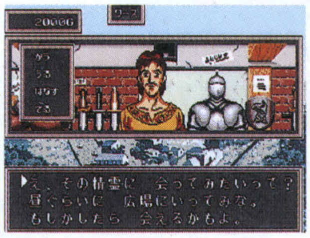

風の精霊シルフィーアに会うために必要なアイテムをもらうには…お使いをさせられたりいろいろな場所で情報を聞いたり。そのうえ、このイベントでもレベルの高い魔法使いが必要になるのだ。

## No.5 精霊に会うためには

広場の精霊に会うためには昼間に広場に行かなければならない。こういうときはメインMAP上で、昼の表示のうちに町に入るのだ。ただ話を聞いてればいいわけじゃないから、いろいろやってみるのが大事。



⬆自称〝精霊〟ってどんなやつなんだろう？



⬅会いたいけど…一度町を出なくちゃ。

## No.6 従者ベアーチェ

ウェンリーク9世の従者であるベアーチェを仲間にするためのイベント。さすがに簡単には仲間になってくれないんだよねぇ。かなり歩かされるぞ。

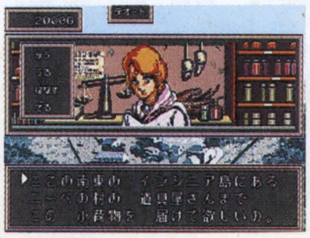




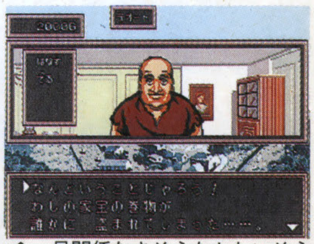
⬆ベアーチェったら真面目なんだから…ブレスレットを見つけないと。

## No.7 家宝の巻物はどこに？

偶然つぎつぎとアイテムが手に入り、最後に残った物が、ずぅ〜と前に誰かが噂(うわさ)していた物だったりして…。もとの持ち主に返してあげれば何かお礼してくれるはずだ！



⬅強引な薬屋のお姉さん。宅急便じゃないのに。



⬆一見関係なさそうなかわいそうな長老。でも…ね。

# システム攻略 5 戦略コマンド画面

ここでは長期的な戦いの作戦を立てる。全体MAPで悩もう！

## MAPをクリアすると…

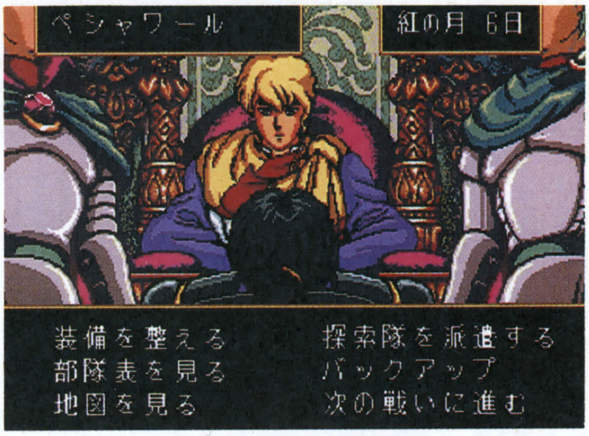



⬆やった！ このMAPのボス「ダ・ハーグ」が逃げた。これでこのMAPはクリア。戦略コマンド画面へ。

MAPクリア後表示されるのが、右の聖王ごとのグラフィック。この戦略コマンド画面でやるべきことは、

●クリアずみのMAPの探索
●アイテムの整理
●次のMAPの選択
●城の防衛ユニットの配置

の4つ。どれもさけては通れないコマンド群なのだ。理解しないと負けちゃうぞ。




## 探索隊を派遣する

かつてクリアしたMAPを、あとから探索することが可能。「あ〜あそこ行ってなかった」なんてことがあっても大丈夫なのだ。じっくりMAPを調べて歩きたい人向け。戦闘中に遠くの町へわざわざ行かなくていいのはありがたい。





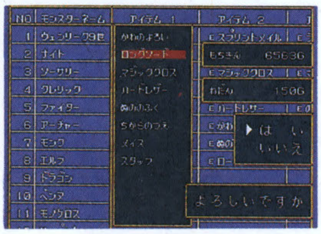

⬆探索隊とはいってもじつはカーソルが表示されるだけ。



⬆戦闘中には行けなかった、気になった所にもカンタンにいける。

## 装備を整える

直前にクリアしたMAP上に存在した町で、売っていたアイテムがすべてこの画面で手に入ってしまう。これを利用すれば簡単にその時点でベストな装備を揃えられてしまうのだ。次の戦いに向けて準備を万端にしておかないとダメだぞ。



⬆直前に通過したMAPの町で売っていた物がすべてある。



⬆整理整頓。誰がどのアイテムを持っているかきちんと把握しよう。

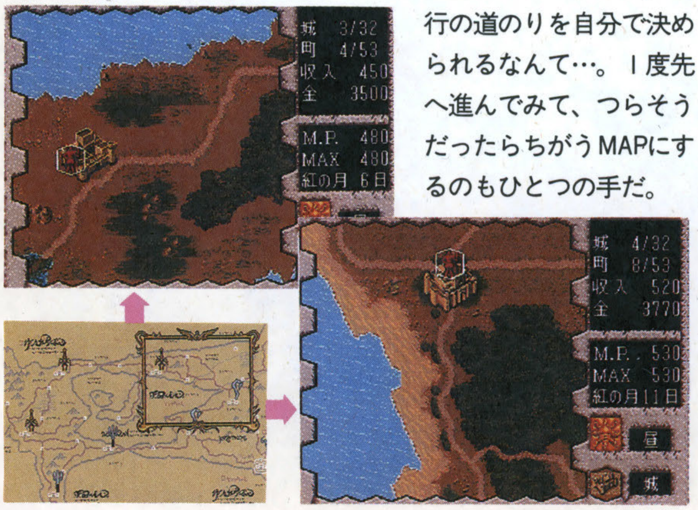


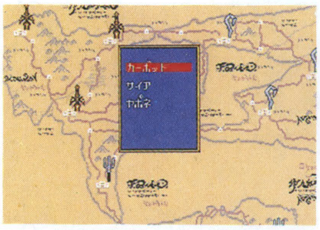

## 次の戦いに進む

⬇MAP1から先へ進むときMAP2か3を選択することになる。それによってシナリオ進行が変化するのだ。

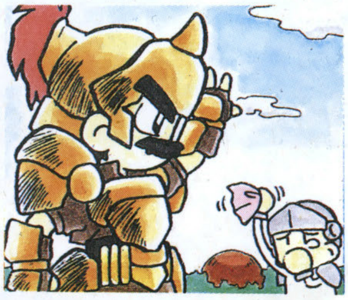
### ■次のMAPを選択

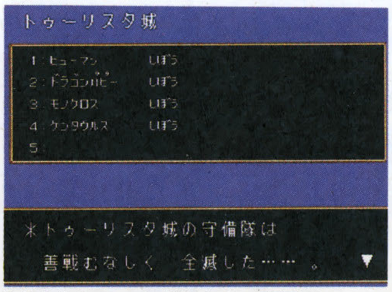
次のMAPへの道順が2つあるときは、自分の好きな方へ進むことができる。進行の道のりを自分で決められるなんて…。1度先へ進んでみて、つらそうだったらちがうMAPにするのもひとつの手だ。





⬆まずは配置先の城を選択し、次にユニットを選ぶ。






⬆やられた！ 守備隊として配置されたユニットの数、レベルなどにより、先のMAPで何ターン本隊が活動できるかが決まる。

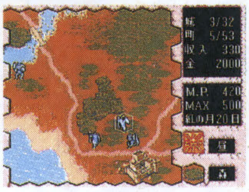
### ■守備隊の配置

戦略コマンドのなかでいちばん頭を悩ませるのが守備隊。1度手に入れた城を再び敵に奪われないように、ユニットを派遣する。主力が先に進むにはそんなにユニットを守備隊へまわせないし…。

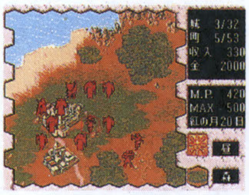
# MAP攻略

## 1 地形とユニットの関係

地形によってユニットの移動力はモノスゴク左右される。空獣と呼ばれる空を飛べるモンスターは別なのだが、そのかわり彼らはとにかく戦闘に弱い。すぐにやられてしまうから注意が必要だ。



☗海は海専用のモンスターと空獣以外は進めない。



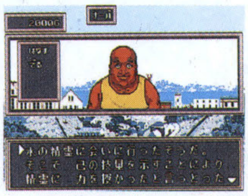
☗人型は山の上を歩くとき、動ける距離が狭くなる。

## 2 イベントをクリア

MAP上に点々と存在している町。ここで会話をすると手に入るのがさまざまな情報。なかにはイベントにつながる重要なものも多いのだ。とりあえず目に見える町はくまなく訪(おとず)れて、話を聞いておこう。



☗情報は聞きもらさないように。場所をチェック。



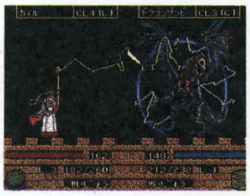
☗忘れないようにメモを取るのはもう常識ね。

## 3 経験値をかせぐ

RPGをプレイしたことのある人ならわかっていると思うけど、レベルアップはとても重要。先を楽に進みたい人は、最後に残ったボスをかこんで適当に殴りあったりする地道な作業が最適なのだ。



☗戦闘を繰り返す。めんどうだけど…。



☗キャラが成長したときはスゴクうれしいよね。




前半MAP12まではじつにさまざまなルートが用意されている。番号どおりに進むのもいいけど、ここから始まる攻略ページを参考に、自分なりのルートを考えてほしい。楽なルートや、先に手に入れるとおいしいMAPなど、種類はいろいろ。ストーリーはキミしだいだ。

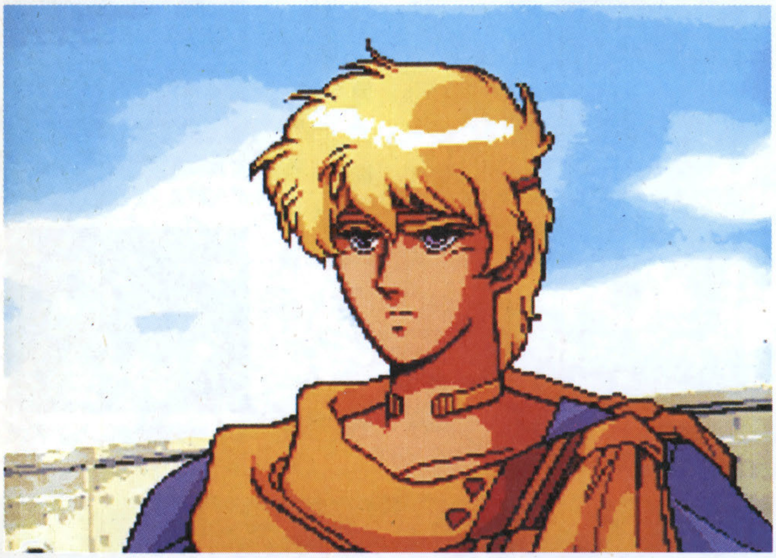
## 前半MAP12までの位置関係と進み方

# MAP攻略 1 キャラクター別戦略

まずはキャラクターごとに個性をチェックしていこう。

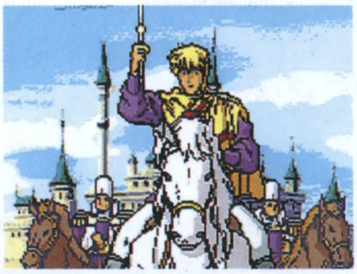
# ウェンリーク9世

属性 善(L)



## ウェンリーク9世の特長

L（ロー）の属性を持つ魔法戦士。その軍隊はL（ロー）とN（ニュートラル）の兵士、モンスターで構成される。王道をいく彼は、正統派の進み方が可能。金もMPもそこそこあるので、まんべんなくユニットを育てて先に進めば、どんな事態にも対処できるようになるだろう。自分自身の魔法がかなり使えるのも強み。



➡主人公のなかの王道、ウェンリーク。19歳。

| | |
|---|---|
| HP | 180 |
| 移動 | 5 |
| 攻撃 | 120 |
| 守備 | 80 |
| 耐性 | 最高 |
| 統治 | 60 |
| 統率 | 60 |
| 知性 | 60 |
| 信仰 | 90 |
| 運 | 20 |
| 財力 | 60 |
| 魔力 | 60 |
| 金 | 3500 |
| MP | 210 |

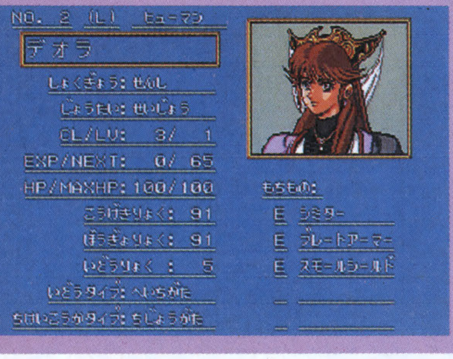
## 従者

ウェンリークを助けるのはこの2人

### デオラ

結婚式の最中に魔軍に殺されてしまった、ウェンリークの妻ヘレーネの姉。ちなみに従者とは聖王に仕える優秀なユニットをさす。

基本的に戦士のため、魔法は使えない。魔法に対する耐性も低いのが弱点。

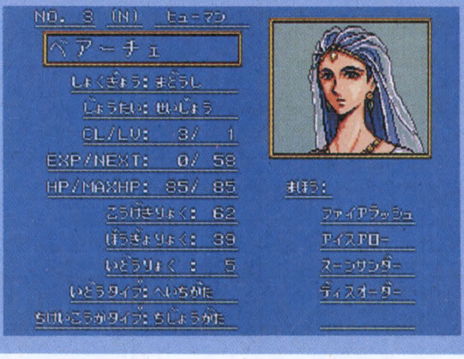



⬅根っからの戦士。性格はちょっと無鉄砲かもしれない。21歳。

### ベアーチェ

ヘレーネの乳母。責任感が強く、ヘレーネを殺されたことが動機となって魔軍との戦いにおもむくことになる。

水を操る魔法使い。その力は大陸一といっても過言でないほど強力。



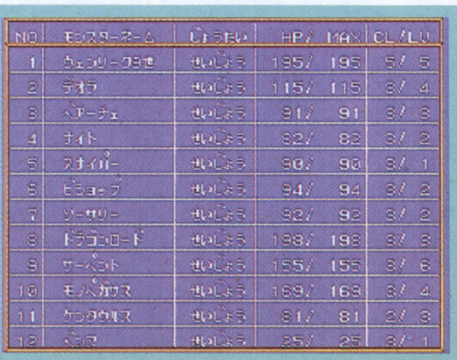

⬅魔法使い。しかし水の魔法は使い方がムズカシイのが難点。30歳。

## 軍団作成例

ウェンリークの場合、まんべんなくキャラの種類を揃(そろ)えられるため、人型、モンスターどちらにもかたよりがたいのが特徴。

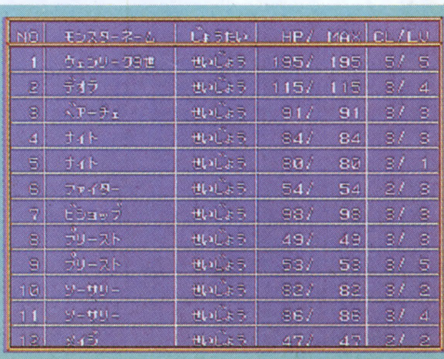
①：基本的な軍団一覧。海はサーペント、空はモノペガサス、ベンヌにお任せ。

②：人型だけの軍団。聖王たる者、モンスターの手を借りなくてもなんとかしましょう。



| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウェンリーク9世 | せいじょう | 195/ 195 | 5/ 5 |
| 2 | デオラ | せいじょう | 115/ 115 | 3/ 4 |
| 3 | ベアーチェ | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 3 |
| 4 | ナイト | せいじょう | 82/ 82 | 3/ 2 |
| 5 | スナイパー | せいじょう | 90/ 90 | 3/ 1 |
| 6 | ビショップ | せいじょう | 94/ 94 | 3/ 2 |
| 7 | ソーサリー | せいじょう | 92/ 92 | 3/ 2 |
| 8 | ドラゴンロード | せいじょう | 198/ 198 | 3/ 3 |
| 9 | サーペント | せいじょう | 155/ 155 | 3/ 6 |
| 10 | モノペガサス | せいじょう | 169/ 169 | 3/ 4 |
| 11 | ケンタウルス | せいじょう | 81/ 81 | 2/ 3 |
| 12 | ベンヌ | せいじょう | 25/ 25 | 3/ 1 |

⬆基本的な軍団。ウェンリークしか召喚できないモノケロスはとくにおすすめ。

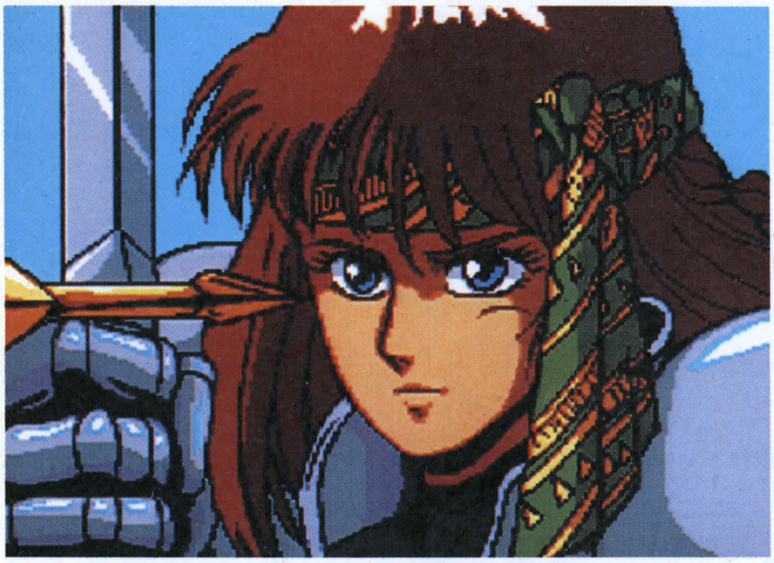


| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウェンリーク9世 | せいじょう | 195/ 195 | 5/ 5 |
| 2 | デオラ | せいじょう | 115/ 115 | 3/ 4 |
| 3 | ベアーチェ | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 3 |
| 4 | ナイト | せいじょう | 84/ 84 | 3/ 3 |
| 5 | ナイト | せいじょう | 80/ 80 | 3/ 1 |
| 6 | ファイター | せいじょう | 54/ 54 | 2/ 3 |
| 7 | ビショップ | せいじょう | 98/ 98 | 3/ 3 |
| 8 | プリースト | せいじょう | 49/ 49 | 3/ 3 |
| 9 | プリースト | せいじょう | 53/ 53 | 3/ 5 |
| 10 | ソーサリー | せいじょう | 82/ 82 | 3/ 2 |
| 11 | ソーサリー | せいじょう | 86/ 86 | 3/ 4 |
| 12 | メイジ | せいじょう | 47/ 47 | 3/ 2 |

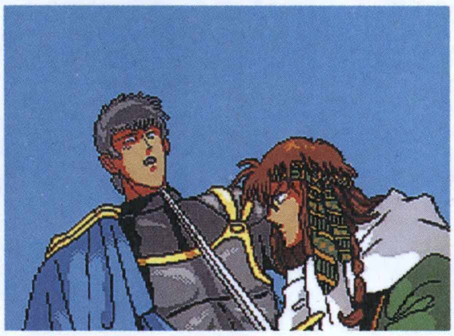
⬆人間だけの軍隊。聖王たる者、人間だけで大陸を解放しないといけませんね。ツ…ツライ。

# 聖騎士シオン

属性 善(L)



## シオンの特長


☗聖騎士。派手な魔法が使えないのはしょうがない。体力で勝負することになるのだ。21歳。

聖騎士らしくいさぎよく、使える魔法はほとんど回復系のみ。しかし攻撃力は最強なのでほかの聖王とちがって前線に立ってみるのもおもしろいかもしれない。

軍隊はL（ロー）とN（ニュートラル）の兵士、モンスターで構成されることになる。金もMPもほかのキャラに比べるとたいしたことがないので、序盤は苦戦する可能性も。自分も、軍隊も地道なレベルアップが必要になるだろう。

## 従者 シオンのたのもしい味方

### サーム

剣聖と呼ばれた元騎士団長。シオンは御前試合で彼を打ち負かしたことがある。が、その力はすさまじく、運しだいでどちらが勝っても不思議ではなかったといわれる。

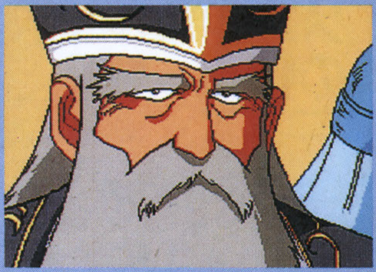


☗剣聖の力、いまだおとろえず。味方にするとスゴクたのもしい！ 30歳。

戦士なので当然魔法はいっさい使えない。すべてを力で斬り伏せる、突進型の戦闘方法が有効になるだろう。前線向き。

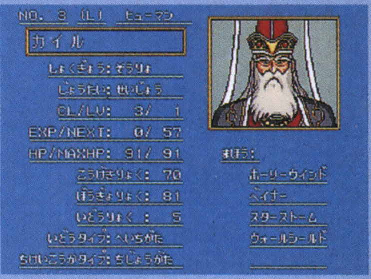
### カイル

大僧正。シオンの育ての親。王国では大神官の地位にあった。ウェンリーク８世の側近の中心的人物。


☗聖王死亡を告げるカイル。外見は白いおヒゲのおじさんなんだけど…。

大僧正、大神官と呼ばれるだけあって、僧侶としての力はさすがに強く、老人とはいえあなどれない。攻撃力もそこそこあるのがスゴイ。

すべての魔法に対して耐性を持っている。



☗大僧侶。しかもめちゃくちゃ強い。これなら熱い戦いを期待できそうだ。

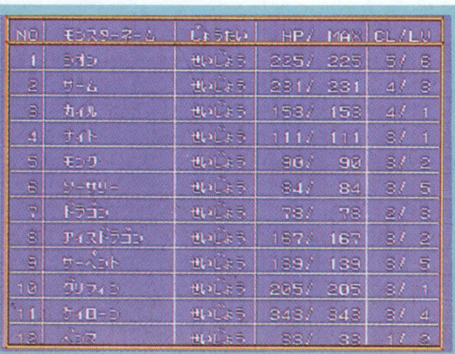
| HP | 200 | 移動 | 6 | 攻撃 | 200 | 守備 | 90 | 耐性 | 低い | 統治 | 70 | 統率 | 90 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 知性 | 65 | 信仰 | 65 | 運 | 90 | 財力 | 30 | 魔力 | 30 | 金 | 1550 | MP | 140 |

## 軍団作成例

シオンは数に頼めないのがツライ。少数精鋭で敵本拠地を撃破、とにかく金とMPに関係してくる領地や城の数を増やすのが先決。

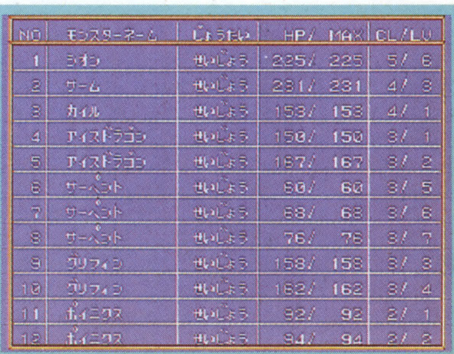
①：基本的な軍隊。グリフィンは必ず１つは育てておきたい。

②：サームとシオン以外は補助の軍隊。直接攻撃は２人に任せて、あとは２人が孤立しないよう、敵部隊の撹乱（かくらん）に動くのだ。



| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | シオン | せいじょう | 225/ 225 | 5/ 6 |
| 2 | サーム | せいじょう | 231/ 231 | 4/ 3 |
| 3 | カイル | せいじょう | 153/ 153 | 4/ 1 |
| 4 | ナイト | せいじょう | 111/ 111 | 3/ 1 |
| 5 | モンク | せいじょう | 90/ 90 | 3/ 2 |
| 6 | ソーサリー | せいじょう | 84/ 84 | 3/ 5 |
| 7 | ドラゴン | せいじょう | 78/ 78 | 2/ 3 |
| 8 | アイスドラゴン | せいじょう | 167/ 167 | 3/ 2 |
| 9 | サーペント | せいじょう | 139/ 139 | 3/ 5 |
| 10 | グリフィン | せいじょう | 205/ 205 | 3/ 1 |
| 11 | ケイローン | せいじょう | 343/ 343 | 3/ 4 |
| 12 | ペガス | せいじょう | 33/ 33 | 1/ 3 |

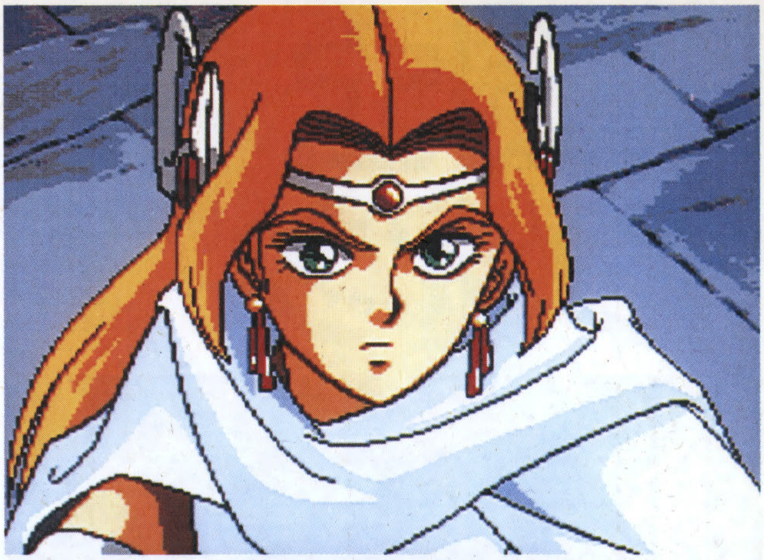
☗通常の軍隊。少ないお金とMPで豪華にするのはちょっとツライ。



| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | シオン | せいじょう | 225/ 225 | 5/ 6 |
| 2 | サーム | せいじょう | 231/ 231 | 4/ 3 |
| 3 | カイル | せいじょう | 153/ 153 | 4/ 1 |
| 4 | アイスドラゴン | せいじょう | 150/ 150 | 3/ 1 |
| 5 | アイスドラゴン | せいじょう | 167/ 167 | 3/ 2 |
| 6 | サーペント | せいじょう | 60/ 60 | 3/ 5 |
| 7 | サーペント | せいじょう | 68/ 68 | 3/ 6 |
| 8 | サーペント | せいじょう | 76/ 76 | 3/ 7 |
| 9 | グリフィン | せいじょう | 158/ 158 | 3/ 3 |
| 10 | グリフィン | せいじょう | 162/ 162 | 3/ 4 |
| 11 | ポイニクス | せいじょう | 92/ 92 | 2/ 1 |
| 12 | ポイニクス | せいじょう | 94/ 94 | 3/ 2 |

☗補助系ばかりのユニットでいっぱい。本当に誘導でしか使えないぞ。

# 妖術師イメルダ



属性
悪(C)



⬆復讐を誓う妖術師、イメルダ。絶大なる闇の魔法の攻撃力は最強！　19歳。

## イメルダの特長

直接攻撃力は低いのだが、魔法使いとしての能力、知性は４人のなかで最も高い。前線は肉体派のユニットでかためておいて、後方からの魔法での支援が有効。

金よりもMPの方が多いので、N（ニュートラル）とC（カオス）のモンスターが主力になりがち。あとで泣かぬよう、人型のレベルアップも忘れずに。

| | |
|---|---|
| HP | 220 |
| 移動 | 7 |
| 攻撃 | 220 |
| 守備 | 150 |
| 耐性 | 高い |
| 統治 | 90 |
| 統率 | 55 |
| 知性 | 50 |
| 信仰 | 0 |
| 運 | 10 |
| 財力 | 20 |
| 魔力 | 90 |
| 金 | 560 |
| MP | 560 |

## 従者

イメルダを助ける2人

### ファザム




➡彼も復讐に生きている。21歳。完璧な戦士タイプの従者だ！

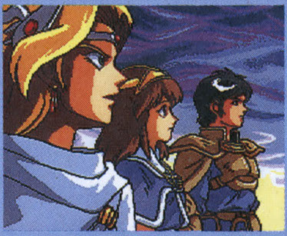
イメルダの妹ミモザの婚約者。彼もヴェロネーゼに術をかけられて、聖王がミモザを殺したと思いこみ、神聖なるものを断ち切る剣〝ディファルシオン〟を求めて旅に出る。

悪魔に魂を売り渡したため、属性はC（カオス）だが、過去に剣聖と呼ばれた実力は衰えていない。完璧な戦士型の従者である。

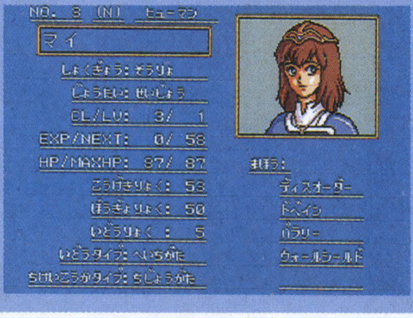
### マイ

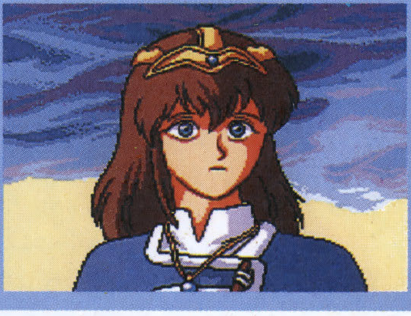
魔軍に肉親を殺され、自分のMPも奪われてしまった、N（ニュートラル）の僧侶。ひょんなことから聖王軍と行動をともにすることになる。

僧侶としての能力はかなりのもので、イメルダの弱点を補(おぎな)っている。



⬅⬇けなげにつくす僧侶。しかし実力はなかなかのもの。外見にだまされちゃいけない。



## 軍団作成例

イメルダの場合、ゲームを始めてすぐに肉体派のユニットが必要になる。ドラゴンなどのモンスターが手っとり早いが、そこであえてC（カオス）の人型ユニット、バーバリアンを育てておこう。

①：基本系。人型も、モンスターもまんべんなく揃(そろ)えてある。

②：魔法兵団。魔法こそ我が命なイメルダだけに魔法使いで勝負！

| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | イメルダ | せいじょう | 156/ 156 | 5/ 3 |
| 2 | ファザム | せいじょう | 132/ 132 | 3/ 5 |
| 3 | マイ | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 2 |
| 4 | バーサーカー | せいじょう | 121/ 121 | 3/ 1 |
| 5 | ダークプリースト | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 4 |
| 6 | ソーサリー | せいじょう | 80/ 80 | 3/ 4 |
| 7 | ドラゴン | せいじょう | 78/ 78 | 2/ 1 |
| 8 | ドラゴンロード | せいじょう | 170/ 170 | 3/ 2 |
| 9 | ヒドラ | せいじょう | 155/ 155 | 3/ 6 |
| 10 | ヒドラ | せいじょう | 104/ 104 | 3/ 2 |
| 11 | キメイラ | せいじょう | 102/ 102 | 1/ 6 |
| 12 | キメイラ | せいじょう | 98/ 98 | 1/ 5 |

⬆バランスのとれた典型的な軍。これならどんな敵が来ても大丈夫なのだ！

| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | イメルダ | せいじょう | 156/ 156 | 5/ 3 |
| 2 | ファザム | せいじょう | 132/ 132 | 3/ 5 |
| 3 | マイ | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 2 |
| 4 | ダークプリースト | せいじょう | 91/ 91 | 3/ 4 |
| 5 | ダークプリースト | せいじょう | 85/ 85 | 3/ 2 |
| 6 | プリースト | せいじょう | 82/ 82 | 3/ 1 |
| 7 | プリースト | せいじょう | 54/ 54 | 2/ 5 |
| 8 | ウィザード | せいじょう | 92/ 92 | 3/ 5 |
| 9 | ウィザード | せいじょう | 86/ 86 | 3/ 3 |
| 10 | ウィザード | せいじょう | 80/ 80 | 3/ 1 |
| 11 | ドラゴンロード | せいじょう | 170/ 170 | 3/ 2 |
| 12 | ヒドラ | せいじょう | 155/ 155 | 3/ 5 |

⬆魔法使い万歳な、イカシた軍隊。肉体派の直接攻撃がちょっと怖いかもしれない。

# 闇傀儡師アモン

属性 悪(C・U)

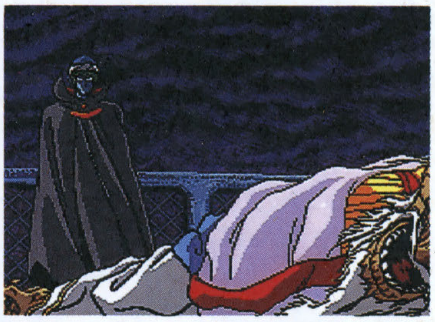
## アモンの特長

こと戦闘能力的には４人のなかで最高ランクを誇る。体力が高く、あらゆる魔法の耐性があり、ひょっとしたら１人でもいいんじゃないか？　なんて思わせてくれる実力だ。彼だと攻略がスゴク楽。

C（カオス）、そのなかでもU（アンデッド）のユニットはアモンにしか契約することができないから、有効に使うとさらに強力。

| | |
|---|---|
| HP | 150 |
| 移動 | 5 |
| 攻撃 | 80 |
| 守備 | 60 |
| 耐性 | 平均 |
| 統治 | 30 |
| 統率 | 40 |
| 知性 | 90 |
| 信仰 | 50 |
| 運 | 65 |
| 財力 | 80 |
| 魔力 | 90 |
| 金 | 950 |
| MP | 350 |





⬆ダークな主人公。主人公としては邪道でも強さはピカイチ。あなどれないぞ。

## 従者

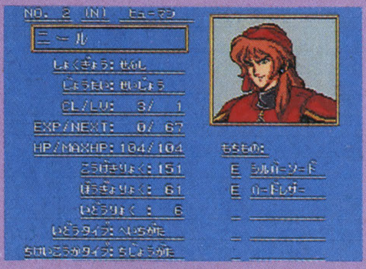
いつわりの聖王アモンの従者はこの２人

### ニール

最強のヴァンパイアハンター。ナナの幼なじみで、おたがいに恋心を抱いている。その能力ゆえに聖王軍に加わることになる。23歳。

ヴァンパイアハンターといっても、能力的には（とくに攻撃力は）ほかの戦士タイプの従者にもひけはとらない。

戦闘では最前線で戦うことになるだろう。

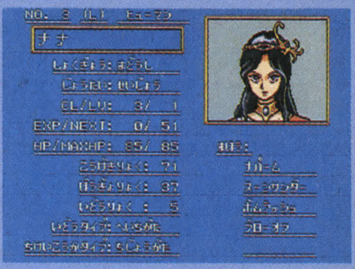


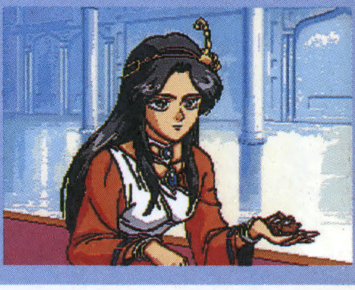


### ナナ

宮廷魔導士。ヴァンパイアハンターとして有名なニールを聖王に紹介したのも彼女。ニールと同じ、テディベアのマスコットをお守りとしている。23歳。

火と土の魔術を得意とする、魔法使いタイプの従者。直接攻撃はともかくとして、後方からの魔法攻撃は強力。回復魔法も使える。





## 軍団作成例

強い…アモンの場合、バランスも何も考えなくても大丈夫じゃないだろうか。アモンと従者＋２～３のユニットさえあれば序盤戦はかるがるクリアできる？

①：基本的な軍隊。ほかの聖王にならってバランスよくしてみる。

②：アンデッド部隊。アモン独特のUの属性のユニットのみで部隊を編成。別名、死の行列。

| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アモン | せいじょう | 250/ 250 | 5/ 7 |
| 2 | ニール | せいじょう | 108/ 108 | 3/ 2 |
| 3 | ナナ | せいじょう | 100/ 100 | 3/ 5 |
| 4 | ダークプリースト | せいじょう | 84/ 84 | 3/ 2 |
| 5 | ウィザード | せいじょう | 86/ 86 | 3/ 3 |
| 6 | スカルソルジャー | せいじょう | 52/ 52 | 2/ 1 |
| 7 | ドラゴン | せいじょう | 80/ 80 | 2/ 3 |
| 8 | ドラゴンゾンビ | せいじょう | 148/ 148 | 3/ 2 |
| 9 | ヒドラ | せいじょう | 189/ 189 | 3/ 3 |
| 10 | マンティコア | せいじょう | 71/ 71 | 1/ 4 |
| 11 | マンティコア | せいじょう | 84/ 84 | 1/ 5 |
| 12 | ヘルハウンド | せいじょう | 62/ 62 | 2/ 2 |

⬆マンティコア、ヘルハウンドはアモンにしか召喚できないおススメユニット。

| NO | モンスターネーム | じょうたい | HP/ MAX | CL/LV |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アモン | せいじょう | 250/ 250 | 5/ 7 |
| 2 | ニール | せいじょう | 108/ 108 | 3/ 2 |
| 3 | ナナ | せいじょう | 100/ 100 | 3/ 5 |
| 4 | スカルナイト | せいじょう | 102/ 102 | 3/ 1 |
| 5 | スカルナイト | せいじょう | 114/ 114 | 3/ 4 |
| 6 | スカルソルジャー | せいじょう | 40/ 40 | 2/ 2 |
| 7 | レイス | せいじょう | 39/ 39 | 2/ 3 |
| 8 | リッチ | せいじょう | 55/ 55 | 3/ 1 |
| 9 | リッチ | せいじょう | 61/ 61 | 3/ 3 |
| 10 | ドラゴン | せいじょう | 80/ 80 | 2/ 3 |
| 11 | ドラゴンゾンビ | せいじょう | 148/ 148 | 3/ 2 |
| 12 | ドラゴンゾンビ | せいじょう | 172/ 172 | 3/ 3 |

⬆ボッポッポクラは死人。そばにいたらいちばん友だちになりたくない軍隊だよね…。

# MAP攻略2 MAP別戦略

実際にMAPをクリアするための徹底HOW TO WINだ！



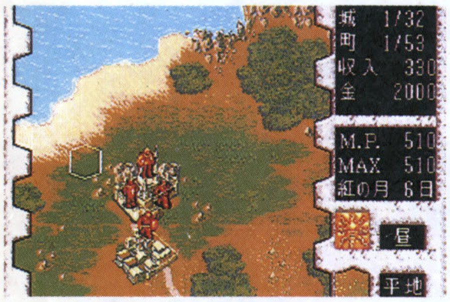
## MAP 1
# クェンティン～聖王出兵

ゲーム初戦は中央に山地を持つ、陸地が多い標準的なMAPで行われる。比較的楽な展開でも気を抜かないように。

### 戦略

中央にそびえる山脈。これをどうやって越えるかで戦闘の展開が変わってくる。ウェンリーク以外のユニットなら敵の陽動として空中型ユニットを飛ばすのも手だ。クェンティンの城を取られるとゲームオーバーなので、最低限の守りを配置したら、あとは全員で攻めてしまおう。

最後のボスは強力なワザを持っていないので、みんなで囲んで経験値稼ぎに利用するのもいいかもしれない。



⬆クェンティンに集う初期聖王軍。すべてはここから始まるのだ！　まずは契約で人数を増やせ！



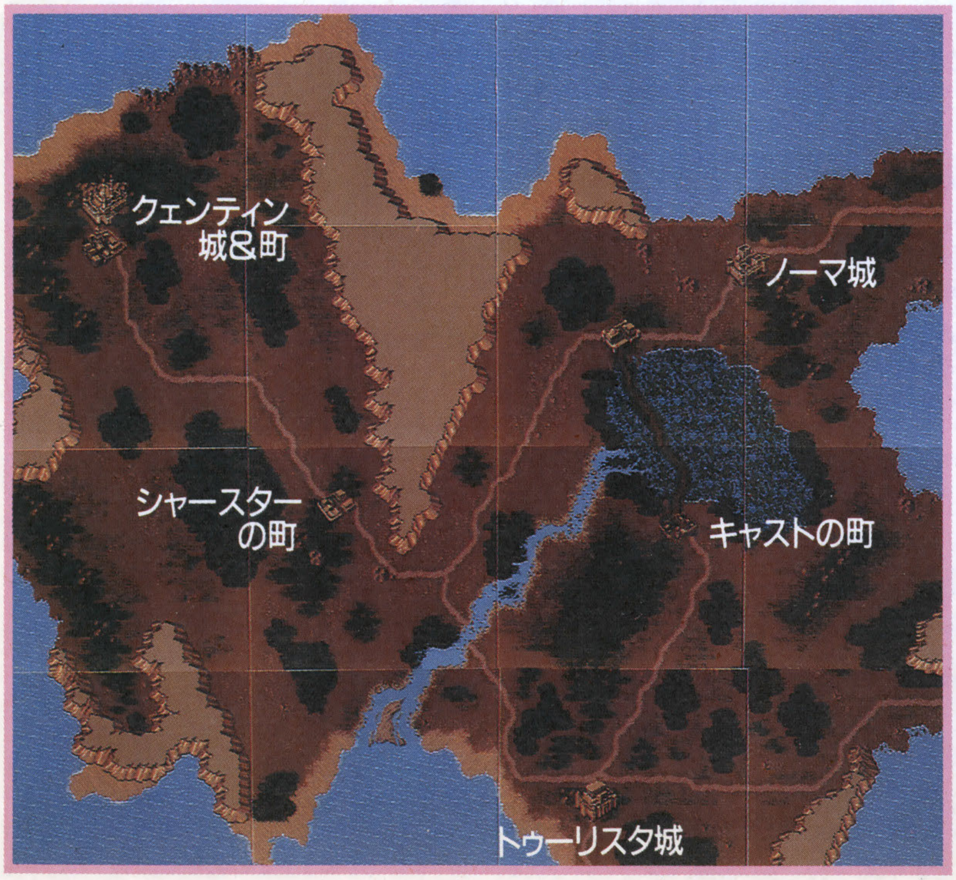

### ①シャースター

初めて敵と戦うであろう、シャースターの周辺をいかにすばやく進攻するかが問題。とにかく急いでシムリーに抜けてしまおう。敵の強さもそれほどではないので慎重に行けばクリアできるはず。

シムリーまで来てしまえばあとは力押し。だが、念のため長期戦に備え、聖王のユニットをトゥーリスタの城へ移動しておきたい。



⬆中央に見えるのはシムリー。ここを落とせば、あと一歩でクリアなのだっ！




### MAP DATA

城：3　町：4

■開始地点:クェンティン城

■勝利条件:
ノーマ城を占領する

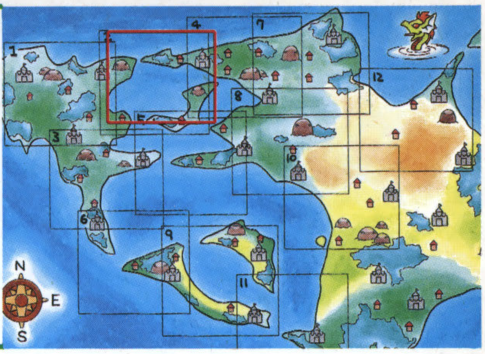
難易度:★

水中戦用
ユニット需要度:★

**MAP DATAの見かた**

開始地点・勝利条件：同じMAPでも進攻ルートによって、開始地点・勝利条件が変わることもある。
難易度・水中～需要度：５段階評価で、★が最低、★★★★★が最高。

# MAP 2
# テオート橋を越えて



**MAP中央に海があるのが特徴。陸地を結ぶ橋をうまく利用できればクリアは目前。海型モンスターが活躍することになる。**

## 戦略

MAP 1に比べて、非常に海が多い。見かけにだまされて、あわてて海型モンスターばかり召喚しないように。敵を引きつけておくために、2〜3いれば十分なのだ。主戦力はあくまで陸戦ユニット。彼らをレベルアップさせるのを忘れないようにしよう。このMAPのボスは魔軍四天王の1人、地獄ダ・ハーグ。MAP 1のように簡単にはいかないぞ。

## ①テオート橋

この橋を渡りきってしまえばなんとかなるのがこのMAP。なんとしても無傷で橋を踏破したい。中央の海からサーペントなどをバニフォ城に向けて進攻させ、主力が橋を渡りきる時間を稼がせよう。

敵のなかで注意したいのは空型ユニット、マンティコア。このユニットは海をかるがると越えてくるので、狭い所で突然囲まれたりしないように。

## ②ドレイク

このMAPから、戦略上はなんにも価値のない町が登場する。こういう簡単には行きにくい町には、たいていイベントや大事な情報が隠されていたりするのだ。たとえばドレイクとニーベ。こんな端にある町へわざわざ行かないもんねぇ。

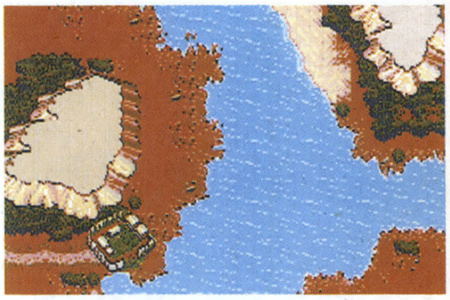
とくにニーベは、バニフォ城にダ・ハーグがいるために簡単には行きにくい。あとで探索隊を出すのも手だ。




⬆バニフォ城周辺。MAP 1とちがい、ダ・ハーグはかなり強いため、囲んだらいっきに叩きたい。




⬆この橋だけがこのMAPのチェックポイント。とにかく早く駆け抜けてしまおう！



⬆ドレイクの町。町でイベントが始まらなかったら絶対に寄らないかもしれない…。



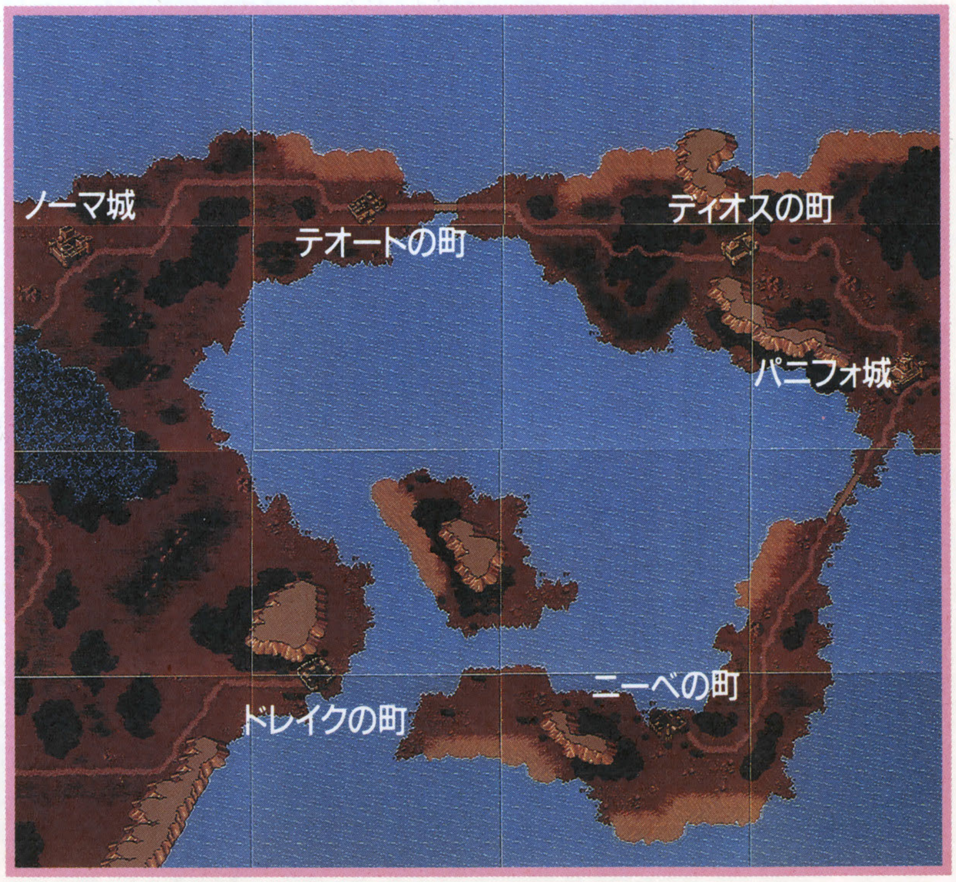

## MAP DATA

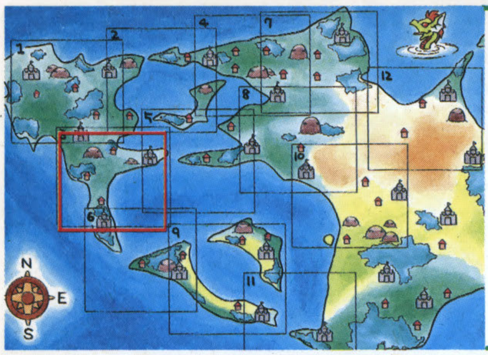
**城：2　町：4**

■開始地点：ノーマ城
■勝利条件：
　バニフォ城を占領する

難易度：★

水中戦用
ユニット需要度：★★★





MAP 3

# マナティ電撃戦

**MAP 2とうって変わって大半を陸地が占める。水辺からの攻撃を回避して電撃戦でボスを倒してしまおう。**

## 戦略

敵のボスは水獣ヒタースーパ。MAPの大半は陸地なのでクリアは比較的簡単なはずだ。大陸の真ん中に山脈があるので、右でも左でも好きな方から侵攻していこう。MAP右のエスニの城は、無視しても大丈夫。それより先に進もう。

あまりゆっくりしていると、敵の海型ユニット、ヒドラが海から攻めてくる。これには注意が必要なのだ。






⬆左回りだとこのユーナスを通る。この辺りでの戦闘は避けて、一気にマナティへ。



⬆右回りのルート上の町ナーバ。こちらからの方が仕掛けやすいかもしれない。

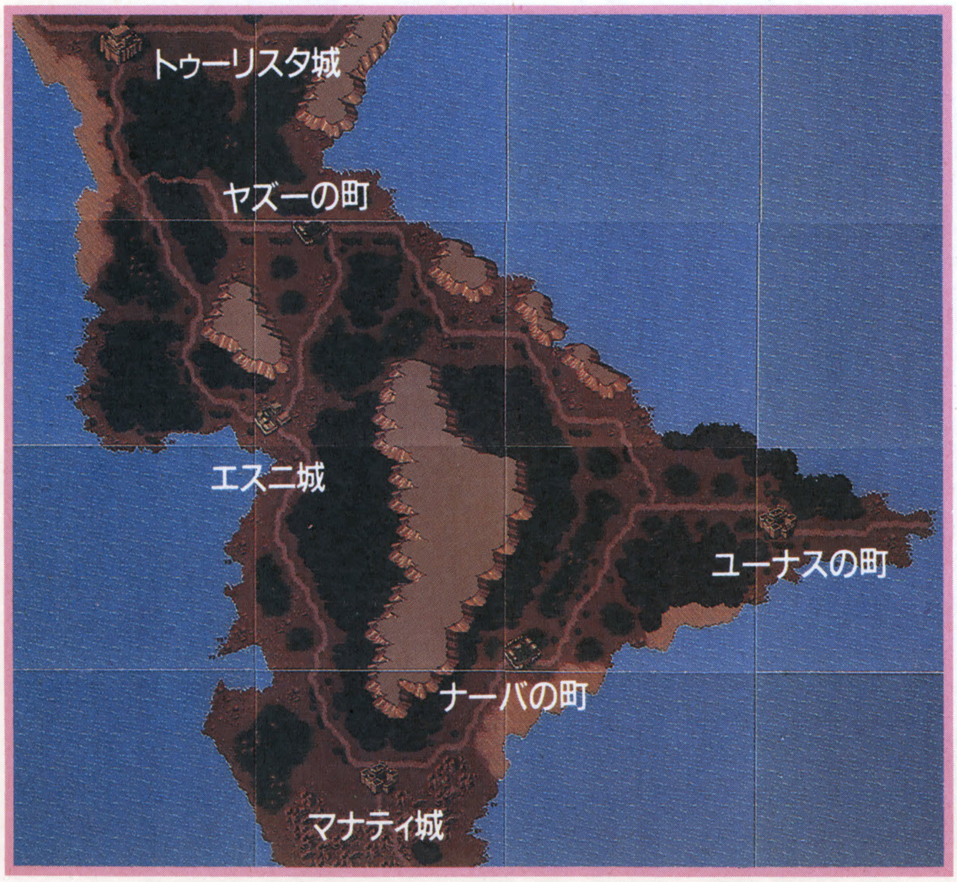
## ①ユーナス攻防戦

この町の周辺でモタモタしていると、水辺が近いため敵のヒドラの大群がわらわらと寄ってくる。一気にマナティの城を落としてしまおう。

それでも、もしもヒドラの大群が出てきたらどうするか？　絶対に海の上にいるときに攻撃をかけないこと。引きつけて陸地に上げてから、囲んで叩こう。1対1での戦いはやめたほうが無難。

## ②カオスウィザード

マナティに近づいたらとくに気をつけなければいけないのが、ウィザード。このMAPで1人だけ、敵を山羊にする属性魔法、カプリコンを使ってくるやつがいるのだ。うかつに近づいて山羊にされてしまうと虎の子の主力ユニットが、あっさりやられてしまうぞ（山羊にされるとHPはそのままで攻撃力、守備力がほとんどなくなってしまう）。






⬆このマナティの城にいるヒタースーパを倒せばこのMAPはクリアとなる。

### MAP DATA

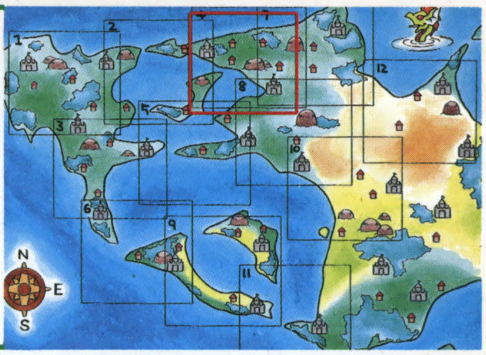
**城：3　町：3**

■開始地点:トゥーリスタ城
■勝利条件:
マナティ城を占領する

難易度:★★

水中戦用
ユニット需要度:★

MAP 4
# 水際のパース



左下半分を海が占めるこのMAP。敵の弱点をつき、海側からの攻略が効果的。作戦さえ成功すればクリアは簡単。

## 戦略

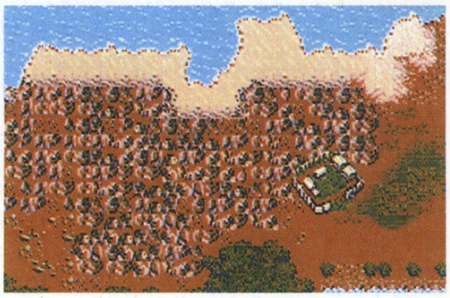
敵のボスは地獣ダ・ハーグ。こいつは海型のユニットを召喚できないので、サーペント、ヒドラなどで海から攻撃を仕掛け、敵を引きつけて、そのすきに主力をパース城まで前進させるのが賢いやり方。水際で戦い、ダメージを受けたら奥へ退き、聖王の回復魔法で体力回復。これを繰り返せば、重要な位置にある橋も簡単に奪取できるはず。




⬆水際で敵をいじめる。空型やゴーストならサーペントで十分いじめられるぞ。




⬆左下にいるサーペントで敵を引きつけている。その間に橋を渡ってしまえ！



⬆遠くても必ず訪れること。それが勝利への第一歩になることもあるのだ。

## ①ゾーンの橋

ゾーンの橋、パースの橋。この2つの橋の周辺での戦いは、やはりおとり部隊がかなり重要になる。敵のユニットで海の上を移動できるのは空型とゴーストのみなのであまり心配はいらないはずだ。

それから、このMAPの魔法使いの使う魔法、エクスプロジョンには要注意だ。レベルの低い人型のユニットなら一発で消されてしまうぞ。

## ②コッズの町

MAP右上にある、ふつうに侵攻していたら気がつかないかもしれない町。この辺りまで来ると、イベントや情報もかなり重要なものが多くなってくるので、忘れないように立ち寄りたい。

自軍の強力な助っ人である従者はイベントで仲間になる。早く仲間にするには早く町へ行くこと。これがダークの常識なのである。

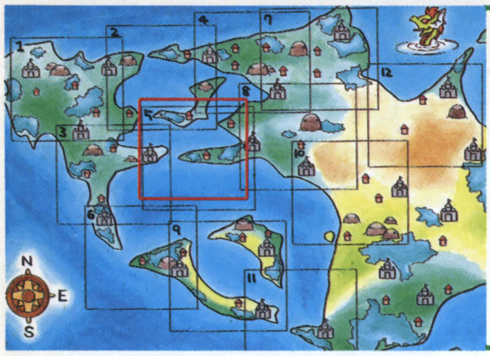



### MAP DATA

城：2　町：3

■開始地点:バニフォ城
■勝利条件:
パース城を占領する
難易度:★★
水中戦用
ユニット需要度:★★★★





# MAP 5
# エウレカ炎上

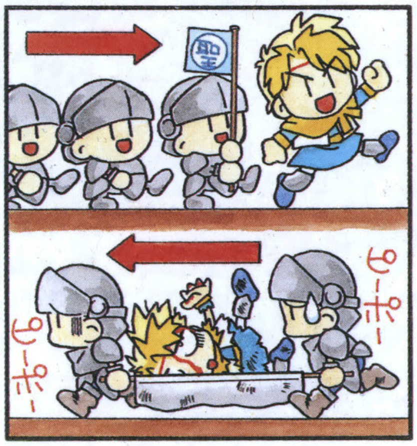
**このMAPは左から右へ攻める場合と右から左に攻める場合とでは難易度が全然ちがう。右から左は全MAP中屈指の難しさだ！**

## 戦略

MAPの大半が海。エスニ城から始めた場合はボスが地獄ダ・ハーグなので楽なのだが、カーボット城から始めた場合は水獣ヒタースーパとなるため相当の地獄が展開される。このMAPにいたるころのレベルでは、海のMAPでヒタースーパを相手にするのはなかなか骨が折れるはず。最初から、右から左への攻略はあきらめた方がいいだろう。



⬆海からも攻めればこのとおり。敵はなすすべもなく追いつめられていく。レベルアップさせよう。






⬆狭いけど…この辺りで戦闘になるのは確実。橋を渡りきっていてよかった。

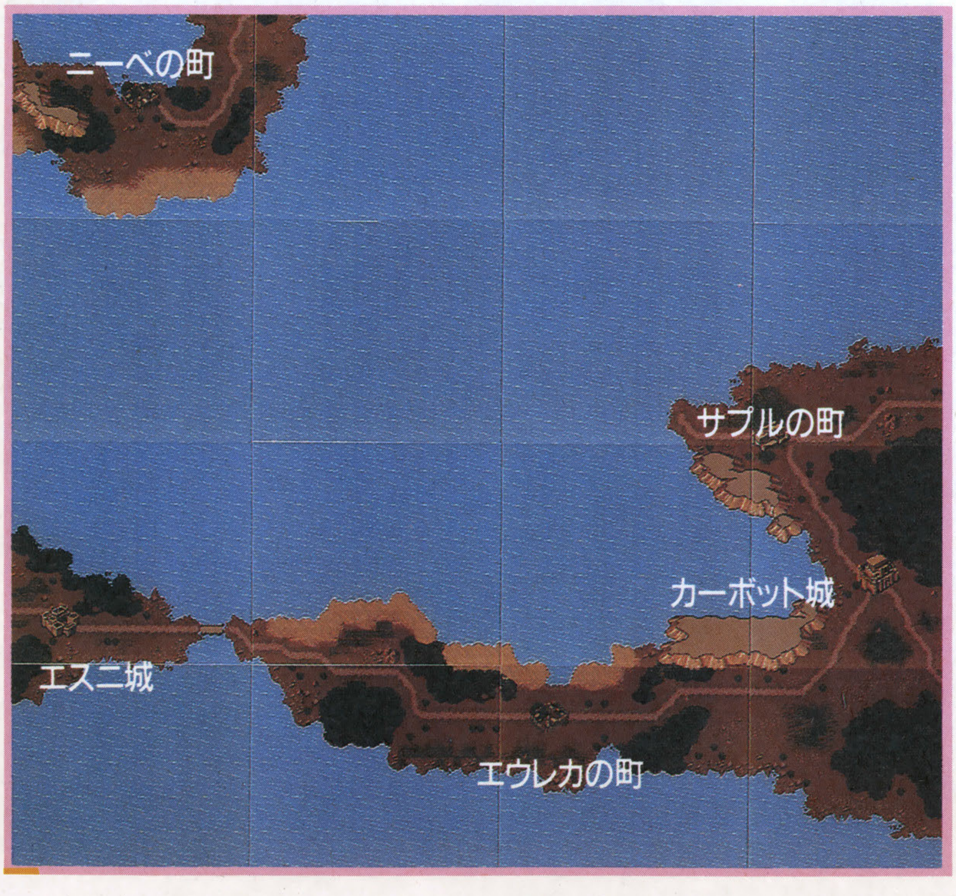
## ①エウレカ攻防

左から右へ攻略した際のポイント。狭い陸地で、敵と味方の入りまじった、ぐちゃぐちゃな戦闘になるだろう。ここでも海型のユニットで敵を誘導し、分散させてから主力で中心を叩(たた)くという戦法が効果的なのだ。ボスの属性が土なのでそんなに苦もなく侵攻できるはず。ここでレベルの上がりにくい、海型と空型のユニットをきたえておくとあとが楽だぞ。

## ②サプルの町

このMAPのサプルも、左から右へ攻めこんだ場合、正規の侵攻ルートからは大きく外れてしまう。だからといって行かなくていいワケがないのはもう周知の事実だよね。とくにこのMAPで起きるイベントは今後の展開に大きくかかわってくるくらい重要なもの。エウレカに寄ってからサプルへ。それがベストな組み合わせになることだろう。


⬆最終目的地のカーボット城より遠いサプルの町。くれぐれも行き忘れないように。

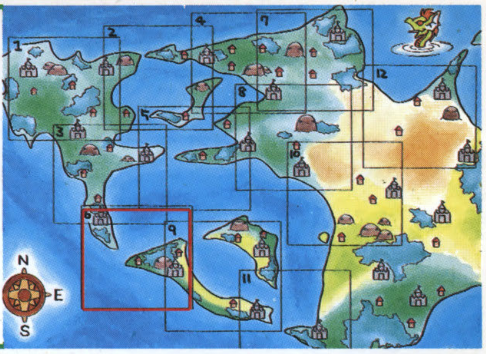



## MAP DATA

城：2　町：3

■開始地点:エスニ城・カーボット城
■勝利条件:エスニ城からスタートの場合はカーボット城、カーボット城からスタートの場合はエスニ城を占領。

難易度:(エスニ城スタート)★★
(カーボット城スタート)★★★★



MAP 6

# ストーンブレス

**MAP1からまっすぐ下へ南下して来た人が初めて恐怖を味わうことになるMAP。水獣ヒタースーパの強さが身にしみる。**




## 戦略

MAPのほとんどが海。しかも敵のボスは水獣。この組み合わせはもう地獄としかいいようがないっ！　ヒタースーパがいちばん多量に召喚するヒドラで構成される敵の主力は、島を渡るユニットを確実に消していく。とにかく橋の上やMAP中央の島で敵に囲(かこ)まれないように、聖王は通常の回復呪文主体の戦法ではなく、攻撃呪文でガンガンやってしまおう。



⬆サイアの城。ここにいるヒタースーパを倒せばこのMAPはクリアなんだけど。

## MAP DATA

城：2　町：2

■開始地点:マナティ城
■勝利条件:
　サイア城を占領する。

難易度:★★★★

水中戦用
ユニット需要度:★★★

## ①小島での戦闘

この小島での戦闘は本当に避(さ)けたい。レベル的には聖王軍の方が絶対に上なのだけど、とにかく相手の方が数が多い。ヒドラ対ヒドラ、ヒドラ対サーペントなどと海上での戦闘をメインにすることも考えられるけど、1対1でまともに勝負してると数で勝(まさ)る敵が断然有利なのだ。消耗戦にならないように、急いでトリアルまで駆け抜けてしまおう。



⬆MAP中央の小島での戦い。なるべくならこの場所でこういう状態になりたくない。

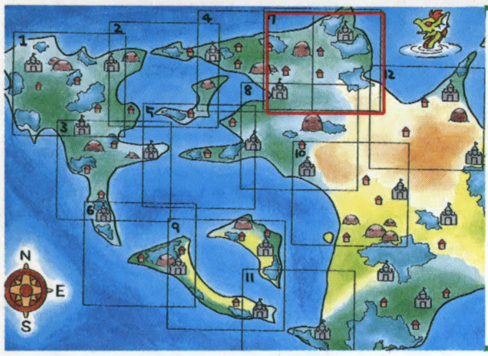


⬆ちょっと遠回りになるけど、カウス側を侵攻する。トリアルの南東は海に面しているから…。

## ②石化ブレス

ヒタースーパがたまに召喚するコカトリスは石化の攻撃を持っている。1体や2体ならなんの問題もなく聖王の魔法で治療できるのだけど、あちこちで被害が出始めるともうたいへん。あっというまにボロボロにされるのは確実なのだ。コカトリスがいたら、まず最初に攻撃目標にするようにしよう。その他の敵の特殊攻撃はたいしたことがないから大丈夫。





MAP 7

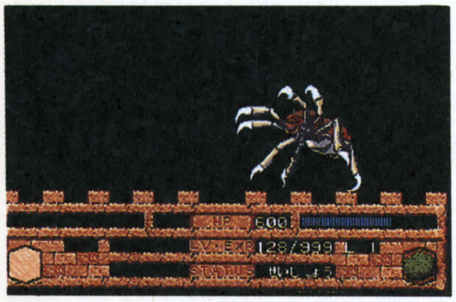
# 死闘…ダ・ハーグ

**MAP中央に大きな森の生い茂る、リドリー城周辺。地獣ダ・ハーグ、最後の戦闘が始まろうとしている。**

## 戦略

倒すたびに逃げ回っていたダ・ハーグの最後の砦。MAP中央にシルカの森と呼ばれる森林地帯が広がり、奥にあるリドリー城の天然の城壁となっている。

MAP各所の橋は要注意。ユニットを順序よく渡らさないと痛いめにあうぞ。最初の難関であるナスト周辺での戦闘でも橋をうまく使えるかどうかが勝利の決め手になるのだ。




☗地獣ダ・ハーグ。魔軍四天王のなかではやっぱり最弱。でも甘くみてると思わぬしっぺ返しアリ。




☗川沿いに海型のユニットを登らせてもいい。壁の代わりにすればスゴク楽になる。

## ①ナスト攻防戦

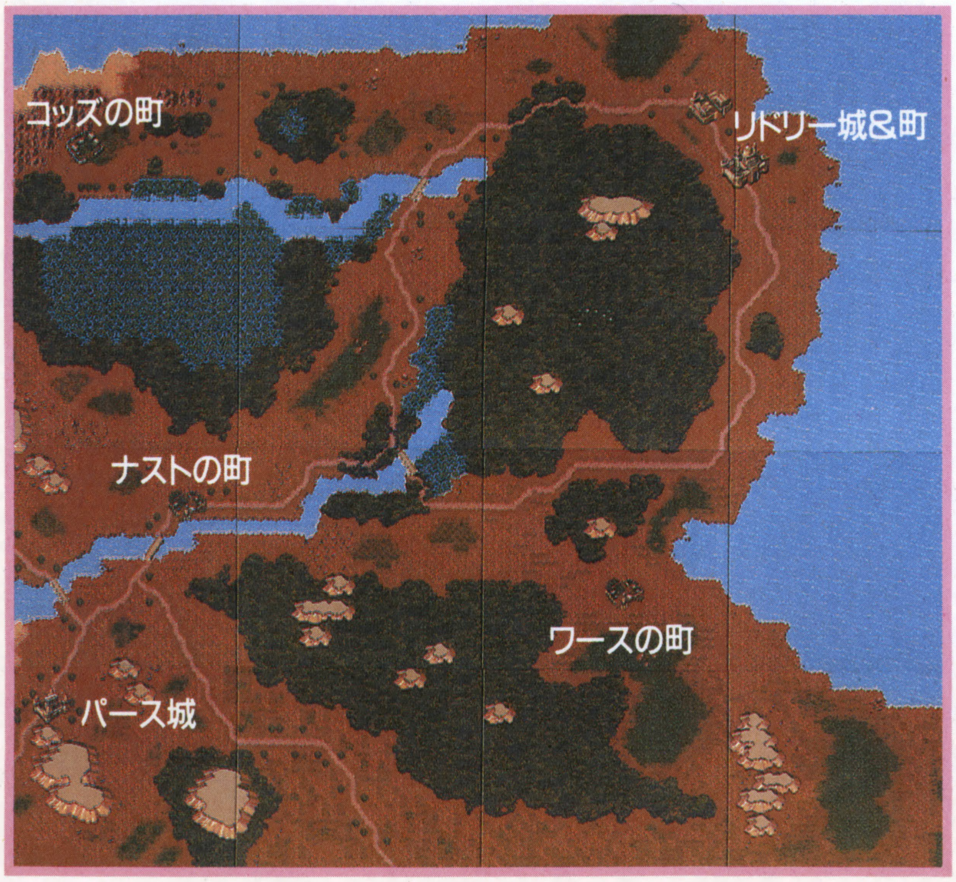
敵のレベル的にはそんなにたいしたことがない。が…ダ・ハーグの召喚してくるなかには、たまにとんでもないやつが混(ま)じっているのだ。とくに注意したいのはマンマンティコア。こいつは…とんでもなく強い。こちらに装備のしっかりしたクラス3のナイトや、ドラゴンロードあたりがいればなんとかなるけど…。大群のときは聖王自ら戦うべし！

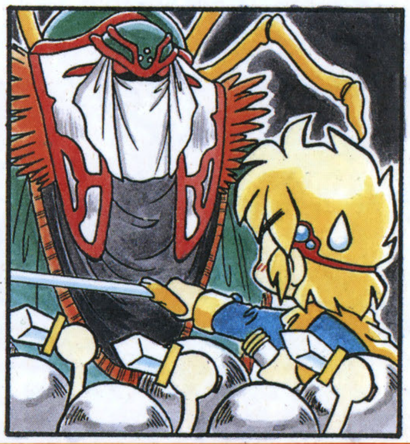



☗ここまでくれば！　ダ・ハーグの最後はきれいにプチッとやってしまいましょう。

## ②ダ・ハーグ撃滅

森の裏側にあるリドリー城。ここにダ・ハーグが陣取ってる。森を抜けて中央からいく部隊と、2つの道なりに進んでいく3つの部隊で挟(はさ)みこむように攻めればあっという間にかたはつくはず。しかしいくら追いつめたとしてもダ・ハーグは魔軍四天王が1人。MAP 1と同じようにボスを囲(かこ)んで経験値稼ぎしようなどと考えずにサクッとつぶしてしまおう。



## MAP DATA

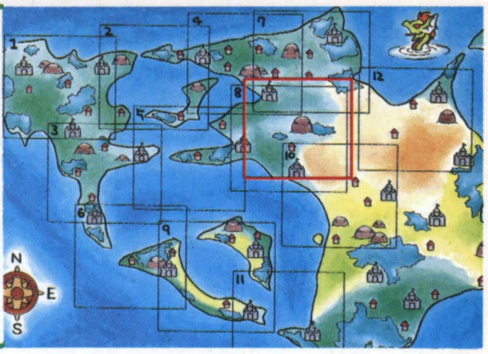
**城：2　町：4**

■開始地点:パース城
■勝利条件:
リドリー城を占領する。

難易度:★★★

水中戦用
ユニット需要度:★★

# MAP 8
# 聖都ペシャワール

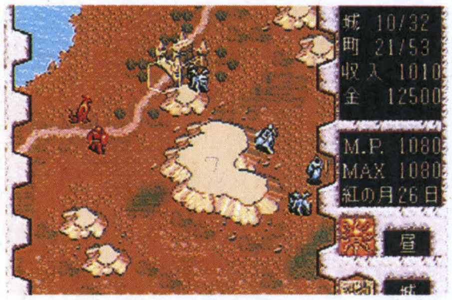


**神聖ペシャワールの聖都とされてきた城、ペシャワール。魔軍によって追われたこの地に、聖王が再び君臨する。**

## 戦略

聖都の守りはなぜかMAP１と同じデスディーラー。四天王よりも魔力も低いし力もない。まったく怖くないのだ。聖都の聖なる力を四天王がキラったのかなんなのか、とにかく楽なことはまちがいない。ペシャワールを占領すると契約できるユニットの種類が増えるので、今後の展開を考えて、このMAPを早めに落とすのも戦略の１つ。




⬆パースが再占領された！　でもあわてないあわてない。まずは敵の本拠を叩きましょう。

## MAP DATA

城：3　町：3

■開始地点:パース城もしくはカーボット城
■勝利条件:ペシャワール城占領。
難易度:★★
水中戦用ユニット需要度:★

## ①邪悪なる魔法使い

MAP上のパース城はほうっておいて大丈夫。もし再占領されても、ペシャワールさえ押さえてしまえばあっさり返してもらえるのだから。

それよりもボスを守っている３人の魔法使い・僧侶は超強力。ポリモルフとファイアストームの組み合わせはキビシーの一言につきる。ボスよりも先にぶちのめしてしまおう。

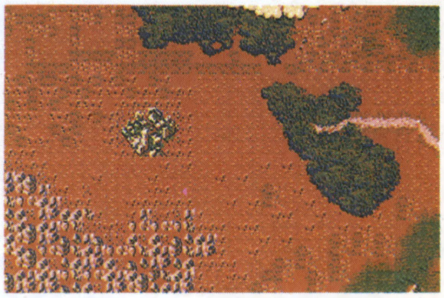



⬆勝利は目前！　でも魔法使い３人組には気をつけて。最後の最後でひっくり返されたりして。

## ②廃墟

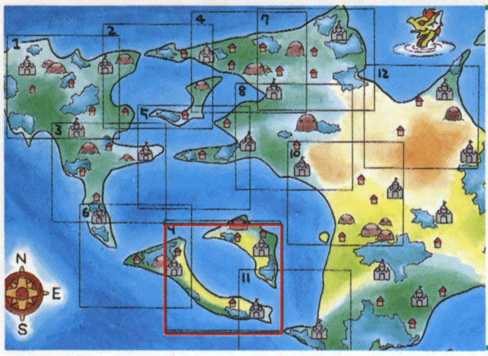
MAP中央にある謎の廃墟。ここは怪しい…。非常に怪しい。きっと何かが起こるはず。情報はこまめにメモしたりして、チェックするようにしよう。

このゲームは、とにかく情報がすべて。イベントも話を聞くことから始まることが多いし。人型のユニットをこまめに動かして町へ向かわせよう。１つでも行ってない町があるとツライかもしれない。



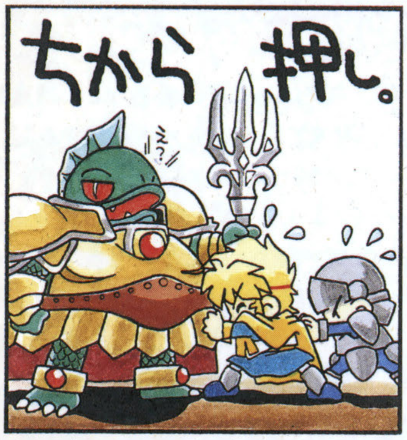
⬆廃墟。怪しい…。このほかにも神聖ペシャワールには怪しい場所がたっぷりあるのだ。






# MAP 9
# 水獣ヒタースーパ

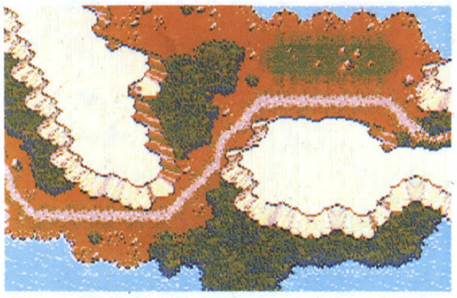
じつは、ここは全MAP中３本の指に入るくらいツライ。水獣ヒタースーパ最後の領地である上にこの海の多さ。作戦を練ろう。




## 戦略

陸上にはアイスドラゴン、海上にはヒドラ、そして空にはハーピーの大群。あまりに強力すぎて、急いで攻めようがゆっくり攻めようが、たいして変わりがないのがくやしい…。

基本を守って、敵ユニットに当てる自分のユニットをまちがわないよう慎重に移動させよう。１回のミスが全滅につながる恐ろしいMAPなのだ。



⬆下の山道を行く侵攻ルート。しかしこんな細い所で囲まれたら対応のしようがない。




⬆ヤポネに聖王をおいて、ユニットの補給にあたろう。敵の本拠地も近いし。

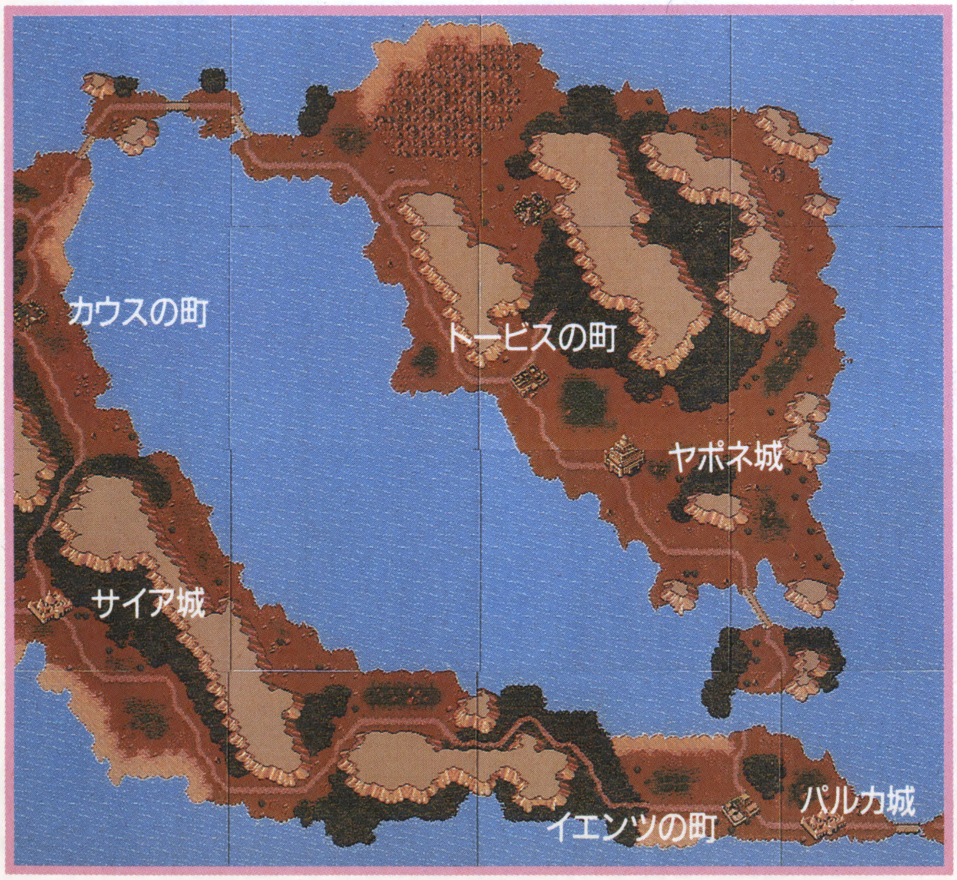
## ①ヤポネの城

侵攻ルートとしては遠回りになるんだけど、この城まで聖王をつれてきていると召喚や契約がスゴク楽になる。敵の海型ユニットが中央を抜けて攻撃を仕掛けてくるので、ここへたどりつくまでが地獄かもしれないけど。

ここを押さえたらあとはじっくりと敵の主力をつぶしていく。単純に力で押しても絶対に勝てないのだ。




⬆イエンツの町までやってきた！　でも喜ぶのはヒタースーパを倒してからだ！




## ②バルカ城攻防

ヒタースーパとの最後の戦いとなるはずだけど、やつの呼び出すヒドラとアイスドラゴンの組み合わせはヒジョーにやっかい。とくに城のまわりがほとんど水辺なので、ヒドラには苦戦するはずだ。

このMAPをクリアするには最低でも３〜５人のナイト以上の戦士と４〜５体のドラゴンロードが必要だろう。じゃないと負ける可能性大。

### MAP DATA

城：３　町：３

■開始地点:サイア城
■勝利条件:
バルカ城を占領する。

難易度:★★★★★

水中戦用
ユニット需要度:★★★

MAP10

# カヴェンツェ突破



**このMAPから登場するのが風魔ガンドゥール。まだまだ手の内は明かさないもののけっこう強い。あなどらないように。**

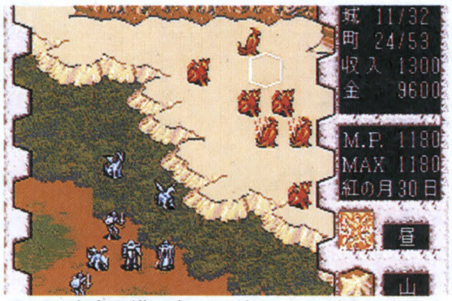
## 戦略

MAPを上下に分けるグラシルド山脈。これをうまく使って攻略しよう。まず主力部隊はまっすぐエンハス城へ向かわせる。主力で敵を引きつけたら、空型ユニットで構成された機動部隊を山沿いに進めて、上から本拠地を叩く。成功すればかなりのダメージを敵に与えられる。

ただしガンドゥールは甘くみるな。ダ・ハーグやヒタースーパとは格がちがう。




⬆カヴェンツァ攻防。主力と主力、力と力がぶつかりあうのがこの辺のはずだ。




⬆MAP中央を横に走る、グラシルド山脈。ここを利用した作戦が効果的なのだ。

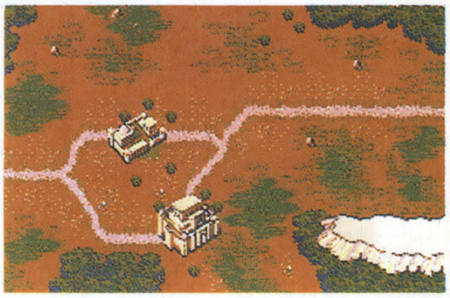



## ①カヴェンツァ

この町付近で両軍の主力どうしがぶつかることになる。基本的にこのMAPでガンドゥールの召喚してくるユニットはたいしたことはないのだが、数が多いため長期戦になるのはしかたがない。そのすきに空型ユニットをグラシルド山脈まで運んでしまう。機動部隊が奇襲をかけたあとに主力部隊をエンハスまで移動させればいい。

## ②エンハス城

ここまで来てしまえばあと一歩、のはずなんだけどそうは問屋がおろさない。接近戦になって気にしなければいけないのは、まず回復魔法メガベイナーを使う僧侶。こいつがいるといくら敵をボロボロにしても回復して帰ってくる。やっかいだぞ。そしてガンドゥール本人。部下がたいしたことないから本人も…と思ったら大まちがい。なめるとやられるぞ。



⬆エンハス城周辺。左上のエンハスの町は攻略上重要になる。まずはここを押さえよう。

### MAP DATA

**城：3　町：3**

■開始地点:ペシャワール城
■勝利条件:
エンハス城を占領する。

難易度:★★★

水中戦用
ユニット需要度:★





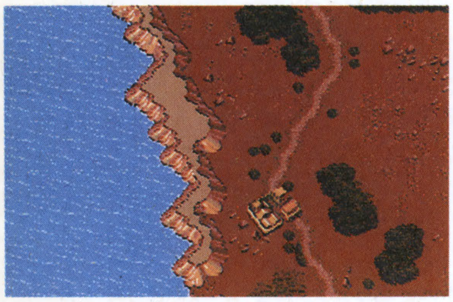
MAP11

# 風と血の半島

**大半が海、陸地は半島のみの一本道なMAP。このMAPも左から右、右から左の攻め方で難易度ががらっと変わる。**

## 戦略

左から右へ攻める分にはなんの心配もいらない。敵のボスは風魔ガンドゥール、主力部隊が空型ユニットだからだ。レベルの上がった海型ユニットでプチプチッとつぶしてしまおう。問題はヒタースーパを倒さずに右から左へ攻略する場合。バルカ城のまわりは海だらけ。よほど聖王軍のレベルが高くないかぎりこちらからの侵攻はやめた方がいい。



⬆ちょっとはずれの町パルワ。当然誰かを派遣して情報は手に入れるように。

## ①速攻バルカ橋

バルカ城のすぐそばの橋は速攻で渡りきること。敵のユニットは空型が多いため、足が異常に速い。ぐずぐずしていると橋の手前であっさり囲(かこ)まれてしまうのだ。海型のユニットで敵を牽制(けんせい)しつつ、速(すみ)やかに主力をデュークまで移動させる。海の上にいる敵の空型ユニットなんて、レベルの高い海型ユニットがいくつかいればくい止めることができるぞ。




⬆速攻に失敗してしまうとこのとおり。あっさり囲まれてしまう。ほんの1ターンが命取り。







## ②デューク城突撃

ここでも水辺が近いことを利用して海型ユニットを大活用しよう。サーペントヒドラなどを川の中においておけば、それだけで壁になってくれる。水の中にいる海型は、無敵に近いのだ。壁をバックに、ガンドゥールの召喚したユニットをつぎつぎとつぶしてレベルアップをさせてもらおう。しかしガンドゥール自体には近づかないこと。痛いめを見るぞ。




⬆川の中の海型ユニット。こいつは強い。味方でよかったって所かな。レベルアップしようっと。

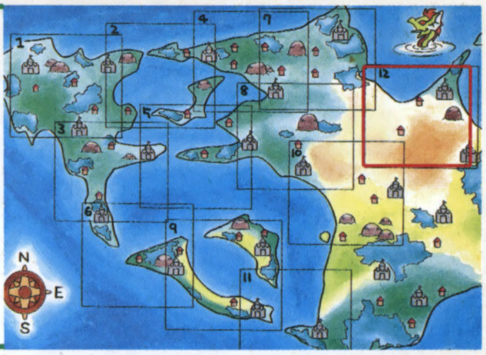
## MAP DATA

**城：2　町：3**

■開始地点:バルカ城・デューク城
■勝利条件:バルカ城スタートならばデューク城、デューク城スタートならばバルカ城占領。
難易度:(バルカ城スタート)★★
(デューク城スタート)★★★★

# MAP12
# カーマーク出撃！

**とうとう四天王最強の炎魔カーマークが登場。少し戦えばその力をいやというほどわからせてくれるぞ。**

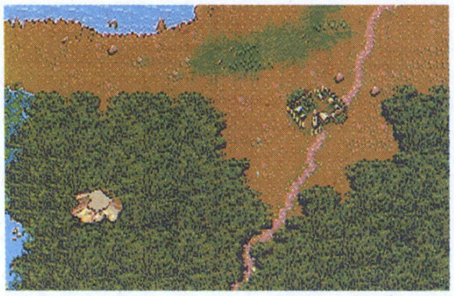


## 戦略

むちゃくちゃ強いカーマーク。炎の魔法を操り、その手下も強力。一見弱点がないように見えるけど…じつは、やつは海型のユニットを召喚できない。このことを利用して海型ユニットを、MAP上部の海からスルーシ城へ直接侵攻させよう。水辺から敵を牽制（けんせい）し、主力で背後をつけば、いかなカーマークとはいえど、倒すことは可能だ。まだ逃げられちゃうけど。



⬆カルア周辺。スタート後いきなり激戦。ここを抜けたら海型のユニットは川沿いに北上。



⬆このテイドンをどれくらい早く押さえられるかによってMAP攻略のスピードが変わってくる。



⬆カーマークが陣取るスルーシ城。ここまできてもツライ…。うかつにカーマークに近づくな！

## ①テイドン占領

カルアでの町の手前で激戦のあと、このテイドン周辺でも死闘が繰り広げられることになる。カルアを占領した後、味方の海型ユニットを川沿いに北上させて、上と下から挟（はさ）み撃ちすれば、比較的簡単に落ちるはずだ。敵の主力はグレートリッチとドラゴンゾンビ。こちらもある程度レベルの高いユニットで対抗だ。

## ②スルーシ城陥落

どんなにカーマークの召喚するユニットが強くても、海には入れない。敵を海に引きつけられれば何とかなるぞ。しかしここで気をつけたいのが敵の魔法使いとカーマークの魔法。うかつに近づくとファイアストームなどで黒こげにされてしまうのだ。とくに海型のユニットは炎系の呪文に弱い。遠距離攻撃もあるし。




## MAP DATA

**城：3 / 町：2**

- ■開始地点:カート城
- ■勝利条件:
  スルーシ城を占領する。

難易度:★★★

水中戦用
ユニット需要度:★★★

## ヴェロネーゼ軍との戦いはまだまだ続くぞ!!



セガ開発部インタビュー

# うめたて地の朝は早い

このゲームを作ったのはどんな人? 読者からの怒濤の疑問にお答えすべく(勝)MD取材班はウォーターフロントに向かった。

## ダークは最初ロムだった!

ついたところは、とある埋め立て地。われわれ取材班は開発部のあるビルに足を踏み入れた。開発部というとなんとなくグチャグチャしたイメージがあるが、机の下にきのこがはえてたり、猫のう○こが隠れてたりということはない。

——いやぁ遠いですねぇ。都会の孤島って感じですよね。

**OVER氏(以後O、敬称略)**:そうですねぇ。車を持ってない人は不便ですね。

**アツミヤ氏(以後、ア)**:バスにのらなきゃ来れないってのがまずいっすね(笑)。

——ってグチ言い合ってもしょうがないんで突然本題に入らせてもらいましょう。『ダーク・ウィザード』なんですが…長いですよね。発表されてから(笑)。

**O**:長いです。最初はロムのゲームの企画だったし。まだCDがなかった…。

——それは…昔話に近いような…。

**O**:実際作り始めたときには既(すで)にCDでやるって決まってましたから、最初からCDなのと変わらないですけど。

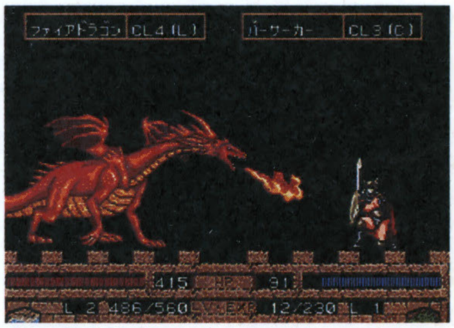
——みなさんCDのソフトは初めてになるわけですよね。

**O**:はい。

——いちばんの苦労ってなんでした?

**O**:そうですね、CDになってアニメだとか音だとかが増えましたから、外部のスタッフさんとの連絡がたいへんでした。ロムのゲームのときは、企画は文字どおり企画だったんですけど、今回からプロデュース的な仕事が増えたっていう…。

**ア**:デザインは、とにかく圧倒的な物量ですかね。描けども描けどもモンスターの嵐。ロムだとわかるんだけど、CDは先が見えなくて…。





⬆食堂におかれたソニックの自動販売機。こんな所にも愛社精神が感じられる。(O氏談)

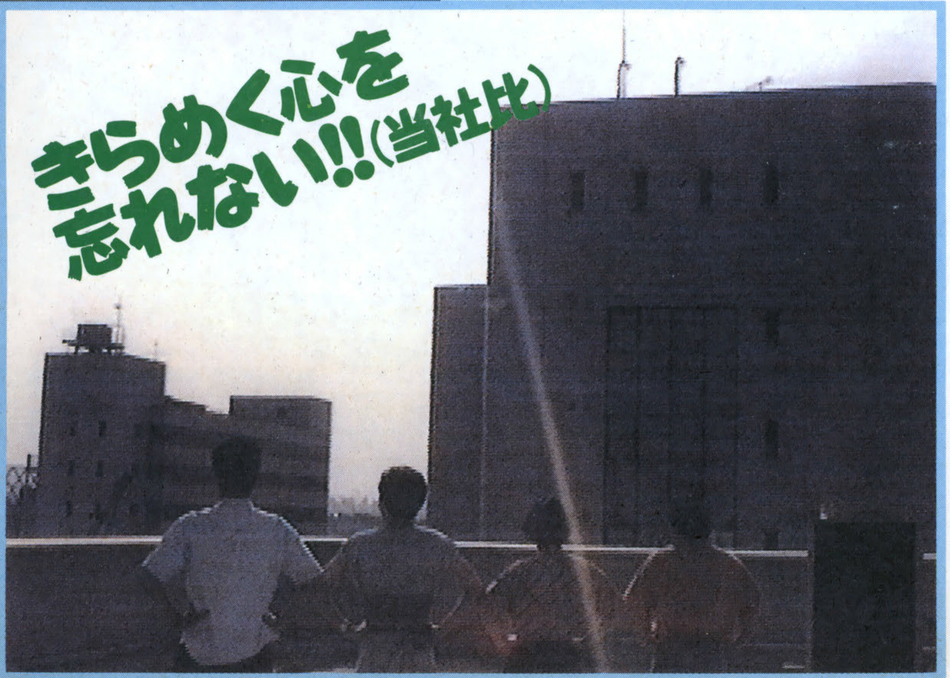
⬆こ〜んなスバラしいゲームを作るSEGA開発チーム。スタッフ自身もスバラしい…と思う…

**ぽち氏(以後、ぽ)**:ぼくは入社して初めての仕事が「ダーク」だったもんで…。最初のころの仕事を見るとむやみに書き直したくなりますね。ハズカシイというかなんというか…。

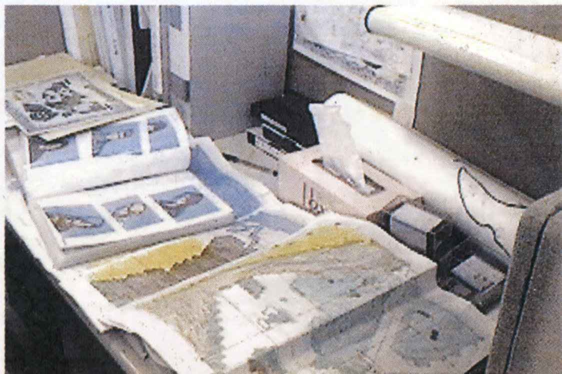
**MOMONGAMOMO氏(以後、も)**:プログラムは、初めてのシミュレーションってことで画面を見ただけではわからないところでルーティンが動いているっていう。その辺ですかね。いや。

——メガCDって実際どうなんですか?プログラム的には。と、セガの人に聞いてみたりして。

**も**:メガドラよりも当然凝(こ)った演出が可能ですよ。視野が広がったっていうんですか。ハードの機能がスゴイ。




⬇デバッグ中のダークスタッフの机。汚いがどこかまったりとしてさわやか…なわけはない。





⬆仮眠室で寝る。本当はかなり暗いもんだから、アダ■トビデオみたい。アイドル寝起きってとこ。

## なぜ発売日が遅れちゃったの？

――読者がいちばん聞きたいのはなぜ発売延期になったかだと思うんですが。

**O**：ごめんなさ〜い。みんなのせいです。

――そうなんですか？（笑）

**も**：そうです。すいません。

――実際どの辺が…素人でわかるように教えてもらえます？

**も**：いろんなパーツ、たとえば戦闘シーンとかアニメとかイベントとかはできてるんです。それらをつなぐ作業、リンクさせる作業が遅れてて…。今もやってます。

――ひ〜、そ、それは…ごくろうさまです…。がんばって下さい…。

自分のした質問で、だんだん場が暗く（これこそダーク）になってきたことに気づいた取材班、盛り上げるためにくだらない話でお茶をにごすことに。しかしそのなかで主人公の数が12人→８人→４人と減っていったのはＣＤの容量に入らなかったかららしいことが判明した。

――では、『ダーク』の見どころって？

**O**：まともな（よく動く）アニメかな。音がバイノーラル録音なんで、ステレオで聞いてほしいな、なんて。あ、あとはこの㊙MDさんの付録を見れば一目瞭然でしょう。

**ア**：聖王ごとの４種類のエンディング…かな。イベントが多いから何回も遊べる。

**ぽ**：戦闘なんかのモンスターのパターンはすごく多いです。見てください。

**も**：モンスターに好きな人の名前つけてレベルアップさせると楽しいかも。

**O**：キライなやつの名前つけて、ヤギにしていじめるのも楽しいよね（笑）。

――まだ『ダーク』が終わってもいないのになんですが、次は？

**も**：ＣＤらしい、バーンとしたやつ（笑）。

――（笑）ひ〜。あいまい〜。

**ア**：キメの細かい仕事、ひとつひとつを堺の職人さんのようにこなす仕事がしたいな（笑）。今回は物が多かったから…。

――期待してますよぉ。おもしろいゲーム作ってくださいね。最後に一言どうぞ。

**O**：とりあえず『ダーク・ウィザード』は540メガ全部使ってます。ムダがありません。楽しみにしててください。

――どうもありがとうございました。



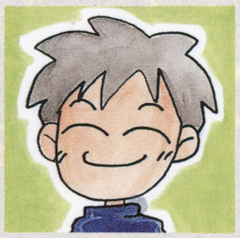




## セガ ダーク・ウィザード チームの紹介

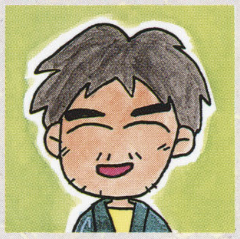
今回話をしてくれたほかにもたくさんのスタッフがいる。ＣＤロムのゲームを作るにはそれでもまだ人材不足だそうだ。関係ないが右上の写真〝冷やしたぬき〞は危ないらしい。オナカがゴロゴロだそうだ。電子レンジで作る冷やしたぬきは…確かにちょっとやだ。

### OVER氏



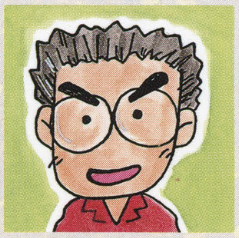
●プログラマー。代表作は、『ＥＳＷＡＴ』『ベア・ナックル』。結婚しているのに○○じゃないかって噂がある。

### MOMONGAMOMO氏



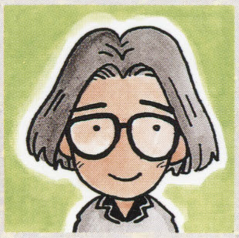
●企画、ディレクター。過去の代表作は『スーパー忍』、『ベア・ナックル』。愛に生き、愛に死す（生きてるけど）。新婚。

### アツミヤ氏



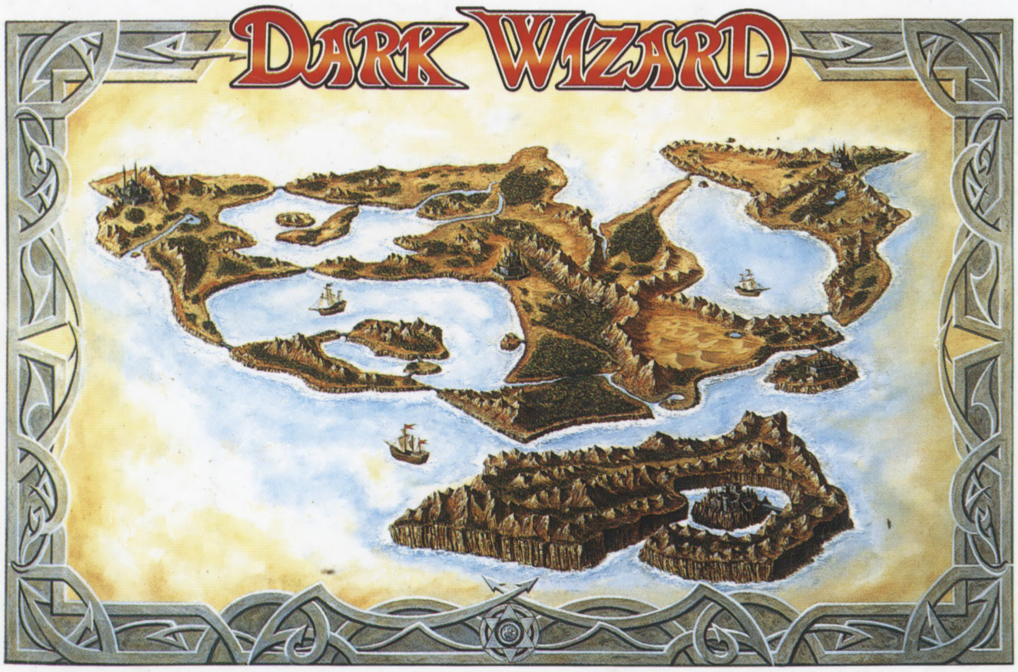
●デザイナー。初めての仕事だったそうだ。「いま、『ベア・ナックルII』をやってま〜す」とのこと。

### ぽち氏



●チーフデザイン。過去の代表作は『スーパー忍』『ＥＳＷＡＴ』『ストライダー飛竜』『ベア・ナックル』。イカス。






ダーク・ウィザード 保存版 HOW TO WIN

㊙PCエンジン11月号増刊
㊙メガドライブ
Vol.2 付録②

■発行人／佐藤辰男 ■編集人／後藤靖彦 ■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見２−13−３